5
IL REGNO DELL'ORRORE
J. H. BRENNAN
alla corte di re artù
librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Nessun albero è stato abbattuto
per produrre la carta di questo libro che è interamente riciclata.

IL REGNO DELL'ORRORE

J. H. BRENNAN

illustrato da John Higgins
tradotto da Piero Budinich

Edizioni E. Elle
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

INDICE

Registro d'avventura

PUNTI DI VITA

Iniziali:
Attuali:

PUNTI DI ESPERIENZA:
(20 = 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE)

EQUIPAGGIAMENTO

Pozioni Magiche:

Pezzi d'Oro:

COMBATTIMENTI

Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:
Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:	Avversario: Paragrafo: Punti di vita: Risultato:

AVVERTENZA

Questa è una difficilissima avventura alla corte di re Artù! Per arrivare in fondo devi avere molta pazienza, abilità, coraggio e un bel po' di fortuna.
Esamina ogni possibilità con cura (e prudenza). Non tralasciare niente. E soprattutto prendi nota del percorso che fai.
Quest'ultimo punto è fondamentale nel Regno dell'Orrore, dove la realtà è così deformata che, se decidi di tornare indietro, non è detto che arrivi nel luogo da dove sei partito!

QUI MERLINO

Ah, eccoti qui!
Sta tranquillo: non è successo niente, almeno per ora: non ci sono stregoni malvagi nei paraggi, né draghi inferociti. Non si sente ancora il rimbombo della cavalleria dei Sassoni all'attacco. Insomma, non c'è ragione di preoccuparsi, o quasi; c'è solo una piccolezza da sistemare. Be' sì, praticamente è una piccolezza. Ma tanto vale che te lo dica: è un guaio, e di quelli grossi: c'è aria di rivolta ad Avalon.
Ricordi Avalon, no? Il paese di re Artù: cavalieri, eroi, graziose principesse da liberare e compagnia bella; compreso me, il mago Merlino.
Il re mi ha dato ordine di farti avere un suo messaggio: vuoi sapere quale? VIENI QUI, E SUBITO!
Non so se è abbastanza chiaro:

VIENI QUI, E SUBITO!
firmato: ***Re Artù***

Certo, credo che avrai bisogno della dotazione standard: matita, carta e gomma, oltre a due dadi a sei facce (se non li hai, puoi usare quelli stampati in alto a destra sulla pagina). Va' a raccogliere le tue cose e torna subito qui.
Ora stammi bene a sentire, perché quello che sto per dirti è importante.

Se non sei mai stato alla corte di re Artù, vai al paragrafo **1**.
Se non è la prima volta che ci vai, ma non ti ricordi le regole, è meglio che tu vada comunque all'**1**. Puoi

anche rinfrescarti semplicemente la memoria con la scheda che trovi alla fine del libro.
Se sei già stato alla corte di re Artù, e ti ricordi tutto quello che riguarda il calcolo dei PUNTI DI VITA, i combattimenti eccetera, vai direttamente al **2**.

1

Sicché non sei mai stato da queste parti, eh? O forse sei soltanto un po' torpido di memoria. Ma non importa: le regole, alla corte di re Artù, sono semplici.

Per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA iniziali

La prima cosa che devi fare è stabilire i tuoi PUNTI DI VITA. Getta due dadi, somma i punti che ottieni e moltiplica il risultato per 4. Se pensi che non sia abbastanza (e puoi credermi se ti dico che avrai bisogno di ogni tuo PUNTO DI VITA per sopravvivere ad Avalon) puoi fare ancora due lanci, e scegliere il punteggio più alto fra quelli ottenuti nelle tre gettate.
Se sei già stato alla corte di re Artù e ti sei guadagnato dei PUNTI DI VITA PERMANENTI, puoi aggiungerli fino ad avere 10 PUNTI DI VITA in più per questa avventura.
I PUNTI DI VITA sono utili per salvarti quando sei in pericolo di vita; questa è una circostanza che capita piuttosto di frequente ad Avalon, dato che ci si incontra spesso chi vuole farti la pelle.

Combattimento

Per prima cosa getta due dadi per il tuo avversario e due per te stesso: chi ha il punteggio più alto colpisce per primo.

Per sapere se il colpo va a segno, devi lanciare di nuovo due dadi per te e due per l'avversario. La maggior parte della gente ha bisogno di almeno un 6 per raggiungere il bersaglio, altrimenti prende a sberle l'aria e basta. Ricordati però che in ogni combattimento serio userai una spada magica; il suo nome è Excalibur Junior (EJ per gli amici). Se hai in mano EJ ti basta un 4 per colpire l'avversario.
Se non è specificato il punteggio di cui ha bisogno il tuo avversario per colpirti, sarà senz'altro un 6 (devo però avvertirti che a molti di quelli che incontrerai basta molto meno).
Ogni punto ottenuto in più rispetto al minimo per colpire il bersaglio produce una ferita; le armi provocano un danno extra; la vecchia EJ ti dà 5 punti extra a ogni colpo.
Ogni punto di danno che subisci viene sottratto dai PUNTI DI VITA che hai in quel momento, e lo stesso accade per il tuo avversario. Se i PUNTI DI VITA scendono a 5, chi combatte stramazza giù svenuto; se scendono a zero, a questo disagio si aggiunge una grave complicazione, che si chiama morte.
Prima di cominciare a intaccare i tuoi PUNTI DI VITA, devi prendere in considerazione l'effetto dell'armatura che indossi. Un'armatura ripara sempre in una certa misura dai colpi, e diminuisce il danno subito ad ogni colpo. Di quanto? Lo vedrai più avanti.

Reazione Amichevole

Puoi sempre tentare di evitare di combattere, si capisce, e qualche volta potrà bastare una Reazione Amichevole per farlo.

Per avere una Reazione Amichevole, getta un dado *una volta* per il (possibile) avversario e poi un dado *tre volte* per te. Se il risultato che ottieni è inferiore a quello del lancio fatto per l'avversario, allora la sua reazione è amichevole, e puoi procedere come se avessi vinto il combattimento.

Corruzione

Un'altra maniera per evitare di combattere è corrompere l'avversario; questo è possibile solo nei paragrafi contrassegnati da *. Il numero di asterischi ti dice quanti Pezzi d'Oro devi offrire all'avversario se vuoi corromperlo. Un asterisco (*) vale 100 Pezzi d'Oro, due asterischi (**) indicano 500 Pezzi d'Oro, tre (***) 1000 Pezzi d'Oro e quattro (****) 10.000 Pezzi d'Oro.
Queste somme possono essere offerte in oro, gemme o oggetti di valore equivalente. Naturalmente non sempre la Corruzione produce il risultato sperato: ci sono quelli che arraffano i soldi e poi ti si avventano addosso lo stesso. Per capire se ha funzionato, getta due dadi: un risultato da 2 a 7 indica che il tuo tentativo di corruzione è caduto nel vuoto; ma se esce un punteggio da 8 a 12, ce l'hai fatta e puoi procedere come se avessi vinto il combattimento. In ogni caso puoi dire addio al tuo denaro.

Guarigione

Come vedi, non sempre si riesce a evitare di combattere (cosa che credo non ti farà gran che, dato che sei un avventuriero); puoi dunque perdere dei PUNTI DI VITA. Ma ci sono diversi metodi per ricuperarli.

Il primo è buttar giù una dose di Pozione Magica. Ne hai in tutto sei dosi; ogni dose permette di ricuperare un numero di PUNTI DI VITA pari al punteggio ottenuto con il lancio di due dadi.
Il secondo metodo è quello di ungersi con del Balsamo Vivificante: una scatoletta di balsamo ne contiene a sufficienza per 6 applicazioni, ognuna delle quali permette di ricuperare 3 PUNTI DI VITA (non è molto, ma può salvarti la vita).

Sonno

Il terzo modo che hai per ricuperare dei PUNTI DI VITA è di farti un bel Sonno ristoratore. Puoi farti una dormitina in qualsiasi momento nel corso di un'avventura (tranne che quando sei nel mezzo di un combattimento, si capisce): getta un dado e vedi un po' se hai il sonno agitato. Infatti, se ottieni un 5 o un 6 ricuperi un numero di PUNTI DI VITA pari a quelli che risulteranno dal lancio di due dadi; se invece ottieni un numero dall'1 al 4, vai all'*Appendice IV*, che trovi alla fine del libro; *Il Mondo dei Sogni* è un posticino pieno di sorprese, quindi non dire che non ti avevo avvertito.

Esperienza

Ogni volta che vinci un combattimento o risolvi un indovinello acquisti 1 PUNTO DI ESPERIENZA. Quando hai accumulato 20 PUNTI DI ESPERIENZA, questo equivale a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE, che puoi aggiungere subito ai tuoi PUNTI DI VITA. In seguito potrai portare nelle prossime avventure fino a 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Ora passa al paragrafo **2**, e ti dirò tutto quello che devi sapere sulla magia, sull'equipaggiamento e roba del genere.

2

Toc toc!

Che cos'è? Lascia perdere, è semplicemente qualcuno che bussa alla porta. Finiranno coll'andarsene: fanno sempre così.

Ora sta bene attento. Fra un istante ti farò venire qui, nel mio tempo: ti irretirò con un incantesimo che catturerà la tua mente e farà sì che occupi un altro corpo, quello di un giovane eroe di Avalon; si chiama Pip, e ne ha già fatti fuori un bel po', tra maghi, dragoni e mostri; è un ragazzo sveglio, veramente.

Ho qui il corpo di Pip, ed è pronto per te (è nella cesta di vimini che sta sotto il tavolo); è in ottime condizioni; direi anzi forte, scattante e perfettamente integro, a parte un paio di cicatrici di vecchie ferite. Se ti è già capitato di usare il corpo di Pip, non ti accorgerai di nessuna differenza rispetto all'ultima volta.

A parte forse un perno piantato nel collo; sono spiacente per l'inconveniente, ma non ci posso far niente, almeno per ora. È stato per via di un piccolo esperimento a cui stavo lavorando, dopo aver letto il diario di un certo Dott. von Frankenstein, un tale che usava i fulmini per elettrizzare i corpi; un'idea veramente ingegnosa, in effetti. Sicché ho pensato di provarci anche con il corpo del giovane Pip; gli ho applicato quel perno nel collo, poi ho appoggiato Pip al tronco di una quercia e ho aspettato una tempesta: sette fulmini si sono scaricati su quel

perno, diffondendosi nel corpo di Pip. Purtroppo nemmeno questo è servito ad animarlo; in compenso il metallo del perno si è fuso nella sua sede, e ora non c'è modo di togliere il perno di lì senza togliere la testa.
Ma non fa niente; anzi, la cosa ha i suoi vantaggi: vedrai che aria distinta può conferire un semplice perno nel collo, per non parlare dei benefici dell'elettricità di un fulmine: devi sapere che...
Toc toc!
E va' via! No, scusa, non dico a te... Ora, dov'ero arrivato? Sì, sì, l'incantesimo. Be', quando arriverai qui, avrò pronti i libri dei tuoi incantesimi, e la tua spada magica, e una straordinaria...
Toc! Boom, crash!
Ma insomma, ve ne volete andare? Certa gente non capisce proprio che cos'è la discrezione. Certo, è vero che la serietà di Avalon è andata in pezzi da quando è iniziata la rivolta. Ma presto avremo eliminato questo piccolo inconveniente; basterà ricuperare Excalibur, e restituirla al re!
Ma di che cosa stavo parlando? Sì, sì: una straordinaria armatura, con cui potrai vincere tutti i tuoi combattimenti, senza rischio di ferirti assolutamente. Oltre naturalmente a qualche ritrovato di magia.
Ma prima di tutto ci vuole l'incantes...
Boom! Crash! Spling! Thud!
Quei bifolchi non sanno moderare le loro forze, non ti pare? Hanno quasi scardinato la porta; ma gliene dirò quattro, non appena avrò terminato questo incantesimo!

Ora rilassati, e vai al **3**.

L'AVVENTURA COMINCIA

3

L'incantesimo parte dalle dita protese di Merlino e serpeggia tra le pieghe del tempo esplorandole con invisibili tentacoli alla ricerca della tua mente, per impadronirsene e portarla con sé nei pascoli verdeggianti e nelle amene campagne del regno di Avalon. Ti senti un po' disorientato. Poco a poco tutto quello che hai intorno svanisce in una nebbia indistinta, e ti accorgi che non sei più nel XX secolo, ma piuttosto...
Mmmh, qui qualcosa non ha funzionato: non vedo traccia di pascoli verdeggianti, né di amene campagne. Può darsi che tu sia realmente ad Avalon, ma sicuramente ad Avalon ci sono posti più piacevoli. Hai con te la tua fida

spada parlante, EJ; solo che Merlino deve aver lasciato nella cesta il corpo che ti ha assegnato per questa avventura: e adesso che sei arrivato, ti ritrovi chiuso come un pollo in gabbia!

Se vuoi gridare aiuto, vai al **23**.

Puoi anche provare a infilare EJ tra le fessure per scostare il paletto di chiusura della cesta: in tal caso vai al **55**.

4

Cammini lungo la strada, e passano così circa venti minuti senza che accada nulla di rilevante; la serenità che ti ispira la bella giornata è turbata soltanto dai mugugni con cui EJ dà sfogo alla sua convinzione di essere in cammino nella direzione sbagliata.

Può darsi che abbia effettivamente ragione, visto che il paesaggio tutt'intorno è completamente spoglio, e non

presenta alcuna traccia di una possibile entrata da qualche parte, per non parlare poi del mitico Regno delle Fate di cui dovresti essere alla ricerca. Mentre comincia a ronzarti nella mente l'idea che forse dovresti tornare sui tuoi passi, scorgi un altro cadavere gettato al margine della strada un poco più avanti. Questo emana un tanfo ancora peggiore del precedente.

> Vuoi rischiare di prenderti la Peste Nera e dare un'occhiata per vedere di che si tratta? Allora tappati bene le narici, e vai al **63**. Altrimenti puoi proseguire verso nord andando al **41**. O ancora puoi ritornare alla biforcazione, dove puoi nuovamente scegliere se andare a sud-ovest, proseguendo al **70**, o a sud, al **37** (o ancora una volta rischiare il contagio della Peste Nera per frugare l'impiccato, e andare al **10**).

5

C'è qualche cosa dietro questo masso!
Fulmineo sfoderi EJ e aggiri il masso per affrontare l'orrore che ti attende. Non meno fulmineo rinfili EJ nel suo fodero, e ti levi il berretto: «Ti prego di scusarmi» dici educatamente. «Temo di averti scambiata per un mostro».
«Ti sembro veramente un mostro?» domanda la fanciulla dalla figura sottile, vestita di un abito di lino bianco, appoggiata alla grande pietra.
«Non intendevo dire questo» dici. «Niente affatto. È solo che sono un po' nervoso».
«Mi chiamo Camilla» fa lei, e sorride: «Qualche volta vengo qui per toccare le pietre».

«Sono Camilla. Ogni tanto vengo qui a toccare le pietre . . .»

«Per to...» ti fermi giusto in tempo. Ora che la guardi più da vicino negli occhi, ti accorgi che è cieca. «Oh, sì, capisco».

«Posso toccarti il viso?» chiede lei. «La tua voce mi dice che sei carino».

«Sì, fai pure». E resti lì, un po' in imbarazzo per la piega imprevista che ha preso la situazione, mentre Camilla ti passa delicatamente le dita sugli occhi.

«Scusami» dice dopo un attimo, «ma hai veramente un perno piantato nel collo?»

> Se hai ancora quello stupido perno, vai al **52**; se invece sei riuscito in qualche modo a liberartene, vai al **31**.

6

«Mmmsì... mi sembra che vada bene!» mormora il Demone. «Ora basterà che tu segua le istruzioni riportate sulla pergamena e... buona fortuna!»

> Questo è tutto ciò che ti ha detto il Demone: ora devi seguire le istruzioni (sempre che tu sia riuscito a decifrarle!).

7

«Si può sapere cosa aspettavi?» domanda infastidito Merlino, mentre gli corri incontro per aiutarlo a risalire le ultime rampe del sentiero fino all'altipiano. «Non hai capito che Excalibur ancora non è stata ritrovata?»

«Excalibur?» ripeti come un'eco, «la spada del Re?»

«Sììì, la spada del Re! È stata rubata da qualche pidocchioso farabutto mentre tu ti cucinavi sotto il sole della Grecia

Merlino ti guarda severamente.

antica. Intendevo parlartene subito quando hai sistemato le orde dei Sassoni invasori, ma te la sei filata così alla svelta che non ho mai avuto modo di farlo. E siccome mi è occorso un po' di tempo per preparare l'incantesimo necessario per irretirti e portarti fin qua, ora ci troviamo ad avere metà del paese in rivolta. Chi ha Excalibur governa il reame: così è, da sempre. E dato che Artù non ha più Excalibur, molta gente ha cominciato a dire che non è più in grado di governare.

«E i Cavalieri della Tavola Rotonda?» ti viene da gridare.

Merlino sbuffa: «Sono fedeli, per la maggior parte. Ma non possono essere ovunque. Anche se ci provano, naturalmente. Lancillotto è a Finisterre, Galahad è a John O'Groats, all'estremo nord della Scozia e il re Pellinore sta risalendo il Mersey. Ma nessuno ha combinato gran che di buono. Appena un focolaio della rivolta è domato, se ne accende un altro. L'unica cosa da fare subito è trovare la Spada. E occorre far presto. Proprio qui infatti entri in scena tu». Si dà una rassettata al vestito e ti chiede: «Ti piace la mia casa?»

Segui la direzione del suo sguardo verso l'edificio cubico: «Oh, quel... sì, molto carino davvero». Poi, riscuotendoti, chiedi: «Ma dove siamo precisamente?»

«Sul Monte Llaldoggogwent» risponde Merlino, «nel Galles. Sono venuto qui per trovare un po' di pace, ma la rivolta infuria ormai dappertutto. Ma non ti preoccupare, ora che ho fatto l'incantesimo per portarti qui, potrò mettere delle trappole dappertutto. Nel frattempo comunque sarebbe meglio che ci preparassimo per la tua missione».

Mentre vi avviate insieme verso la dimora a forma di cubo, Merlino osserva: «Sai, in realtà ho costruito questa

casa per te, e ho pure fatto un buon lavoro. Purtroppo quei contadini hanno distrutto tutti gli incantesimi e praticamente tutto l'equipaggiamento che avevo messo da parte per te. Sicché ora, quando hai bisogno di un po' di magia, dovrai tornare a fare una capatina qui. Non hai notato niente di particolare in questa casa?»
«Assomiglia stranamente a un dado».
«Acuta osservazione. La cosa si spiega in una parola: magia simpatica. Il simile attrae il simile, come il Sopra e il Sotto... e via dicendo. Ogni volta che hai bisogno di venire qui, tutto ciò che devi fare è gettare un dado: potrai essere subito qui, se solo esce un numero qualsiasi che non sia un uno o un sei».
«E se mi viene un uno o un sei, che succede?» chiedi.
Merlino ha un lampo severo negli occhi: «Lasciamo perdere le cose sgradevoli, e veniamo a noi. Se mi ripari la porta, ti metterò sulla via per trovare la spada».

Dato che Merlino impiega la magia, un lancio di due dadi che dia un punteggio di 10 o più ti permetterà di riparare la porta. Una volta che ce l'hai fatta, vai al **28**.

8

Ben fatta, Pip: il mondo sarà di gran lunga più bello senza quei tre. Non scordarti di frugar loro nelle tasche: ci troverai una boccetta piena di Pozione Magica addosso a ciascun Druido, cioè in totale tre boccette.

Ora torna alla tua mappa e scegli una meta più tranquilla.

9

Ed è proprio così! Per quanto possa sembrare troppo semplice per esser vero, ora non devi far altro che consultare la mappa e cercare un nuovo riferimento.

10

Se riesci a sopravvivere a quest'operazione senza beccarti qualche brutta malattia, sarà un miracolo. La carcassa di quell'impiccato è rimasta lì appesa per un bel po' di tempo, e se c'è ancora qualcosa attaccato si staccherà senz'altro solo a guardarlo.
I vestiti sono oramai ridotti a brandelli, ma tappandoti bene il naso riesci a cercare fra quegli stracci, ed effettivamente trovi due oggetti di qualche interesse: una piccola moneta d'oro e un frammento di pergamena.
Non è una moneta in corso: è troppo piccola, e non reca né l'effigie di Artù, né la testa di un qualche imperatore romano, come qualche antica moneta che capita ancora di trovare in circolazione. Anzi, le facce del dischetto sono perfettamente lisce, e forse non si tratta affatto di una moneta ma appunto di un dischetto d'oro.
Sul frammento di pergamena è ancora leggibile una scritta, tracciata in una scrittura nervosa e a svolazzi: dev'essere una lingua straniera, o forse si tratta di un messaggio in codice. Naturalmente, tanto per semplificare le cose, la pergamena è antica, mal ridotta e lacera, e rappresenta sicuramente un frammento di un foglio di dimensioni ben maggiori, sicché solo alcuni brani dello scritto originale si sono conservati. Questo è quanto riesci a leggere, per quel che può valere:

È chiaro che il cadavere è lì da un bel po' di tempo.

ZMGRXZ HZKRVMAZ
XVIXZ OZ WZMAZ WVR TRTZMGR
WRHXSVGGL LIL ZARLMZ

Sarà...

E con questi preziosi rinvenimenti te ne puoi ora andare a nord, al **4**; oppure a sud-ovest, al **70**; o, ancora, a sud, al **37**.

11

È dura, camminare sotto questo sole. Tutt'intorno a te, la Landa: terra brulla, cespugli, e qua e là qualche masso minaccioso. Scarpini per ore e ore: sempre più affamato e stanco, sai che sverrai se non metti sotto i denti un tozzo di pane, burro e marmellata, o se non scovi un sacchetto di patatine.
Ti fermi, appoggiandoti a una roccia, e cerchi di fare il punto.

Devi mangiare: se hai con te delle razioni, mangia qualcosa e poi scegli se andare a nord, al **19**, o a sud, al **58**. Se non hai niente con te, dovrai prendere la decisione di far ritorno alla casa di Merlino, per fare rifornimento. Se non riesci a raggiungere la Stanza dell'Equipaggiamento, devi rinunciare a prendere qualsiasi altra cosa ci sia nella stanza in cui arrivi, e ritentare ancora di raggiungere la dispensa. Continua a tentare, finché non riesci nel tuo intento, o finché non resti ucciso. Se basta questo viaggetto a stroncarti, vai al **14**. Se ce la fai a raccogliere delle razioni, mangia alla svelta e poi scegli se andare a nord, al **19**, o a sud, al **58**.

12

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito uno smisurato fulmine erompe con un boato dal limpidissimo cielo verde che sovrasta il capo del Saggio, e va a colpire direttamente la scatola; e il brutto è che lungo tale percorso incontra, ahimè, proprio la tua testa.

Prova ad allisciarti un po' quei capelli bruciacchiati, e poi vai al **14**.

13

Ti stai avvicinando a delle montagne: non sono molto alte, ma sono proprio montagne; in breve ti ritrovi ai piedi del pendio, e inizi a salire rapidamente.
Via via che procedi, l'aria intorno a te inizia a farsi fredda, e stranamente anche la luce sembra venire meno.
Il terreno ti dà una strana sensazione di instabilità sotto i piedi, come se non fosse solido e compatto. Le rocce intorno a te sembrano contorte e deformi, e pur resistendo immobili al tuo sguardo, diresti che abbiano degli spasmi che cogli appena con la coda dell'occhio.
A destra senti parlottare sottovoce: subito ti volti, ma non c'è niente. Molto più avanti risuona un urlo lacerante e improvviso, che si spegne lasciando un profondo silenzio.

Forse non è il caso che ti soffermi troppo a lungo da queste parti, Pip. A ovest le montagne sembrano invalicabili, e quindi è inutile andare in quella direzione. Se prendi verso est può darsi che riesca a tornare da dove sei venuto, ma può darsi anche di no: arriverai comunque al **73**. Se vai a nord, finirai

coll'arrivare all'**87**. Se invece vai a sud, arriverai al **32**. C'è una cattiva notizia, però: prima di poter andare da qualsiasi parte, ti sei buscato gli effetti di un breve soggiorno tra questi monti: sei in un tale stato di confusione mentale, che sbaglierai ogni secondo colpo nei prossimi tre combattimenti che dovrai affrontare.

14

La colonna sonora è un coro angelico che intona l'*Alleluja* (o forse un'accozzaglia di diavoli sbronzi che cantano *Voglio una vita dannata*). Comunque sei morto a tutti gli effetti.
Un lato positivo della faccenda è che non devi restare lì. Puoi lanciare nuovamente i dadi per stabilire i tuoi PUNTI DI VITA, e con un po' di fortuna riuscirai a far meglio dell'ultima volta.
Una volta che hai ottenuto i nuovi PUNTI DI VITA puoi ricominciare l'avventura. Questo ti dà l'opportunità di prendere decisioni differenti o di scegliere vie diverse. Anche se decidi di prendere la stessa strada, nessun avversario che tu sia riuscito a togliere definitivamente di mezzo l'altra volta potrà farti più alcun male (saranno sempre nei paraggi, beninteso, ma puoi considerarli tranquillamente dei fantasmi).
Esser morti non è esattamente come ricevere un *bouquet* di rose, ma non è neanche tanto male, a parte il fatto che perdi tutto il bottino che avevi messo insieme, e che devi ricominciare da capo, e tutto quel che ti resta è la compagnia della vecchia EJ.

Tre figure vestite di nero che portano in mano dei falcetti.

Cerca di non preoccuparti troppo. Getta ancora una volta i dadi, scrivi i tuoi PUNTI DI VITA e riprendi da capo.

15

Ci dev'essere un buon motivo per cui questa collinetta è segnata sulla carta; quel che è certo è che non è affatto ovvio. Passi ore a cercare, senza peraltro trovare niente di molto più interessante di un semplice tumulo di terra; alla fine torni alla tua mappa, per andare a un altro riferimento (e ti vengono alla bocca, in un brontolio confuso, diverse cose irripetibili).

16 (per ciascuno)**

Se ti sei chiesto come mai questo punto era segnato sulla carta come Pietra del Sacrificio, ora puoi smettere di arrovellarti. Accanto a una delle grandi pietre sta un figuro vestito di nero; in mano tiene un falcetto affilato come un rasoio. Accanto a lui, altri due personaggi; le loro vesti, anch'esse nere, sono orlate da una bella banda color rosso cupo; pure loro sono provvisti di falcetti. Qualcosa ti dice che non hanno nessuna intenzione di andare a mietere il grano.

> Quel qualcosa ti dice giusto: si tratta di tre temibili Druidi Neri, che in determinate occasioni impiegano questo luogo come scenario dei loro riti sacrificali. Non avevano nessuna vittima da sacrificare... almeno fino a che non sei arrivato tu! I Druidi sono corruttibili, se hai con cosa ungerli (e se non hai abbastanza soldi per corromperli tutti e tre, puoi sempre provare a corromperne uno o due). Se vuoi provarci e hai

successo, puoi ritornare alla mappa e tentare con un altro luogo (lo stesso discorso vale per tre Reazioni Amichevoli).
Se invece decidi di combattere, devi sapere che ogni Druido Nero ha 20 PUNTI DI VITA, che colpisce nel segno con un 5 e a ogni colpo di falcetto ti procura una ferita +3. Se riescono a farti diventare il protagonista della loro Cerimonia del Sacrificio, vai al **14**. Se invece riesci a sgominarli tutti e tre vai all'**8**.

17

Attorno a te si estende la monotonia della Landa, il cui silenzio è rotto soltanto dal rumore dei tuoi passi.
Ma sono proprio i tuoi passi?
Ti fermi. Il rumore s'interrompe. Dai un'occhiata alla Sfera d'argento: arde d'una luce rosso-sangue.
Riprendi il cammino; anche il rumore dei passi ricomincia.
Ti fermi: il rumore di passi continua.
Ti volti di scatto, e la tua mano cerca freneticamente l'impugnatura della spada.

Mai abbastanza in tempo, Pip! C'è una creatura che ti sta caricando con intenzioni nient'affatto amichevoli, ed è un Dragone delle Sabbie! Non c'è alcuna possibilità d'arrendersi: il mostro ti ridurrebbe a brandelli. O combatti o te la dai a gambe. Se decidi di correre, va' all'*Appendice I: Correre*. Là scoprirai che cosa devi fare. Se invece vuoi batterti, vai all'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari* . Se rimani ucciso nel-

lo scontro, vai al **14**. Se riesci ad abbattere il Dragone, vai al **34**.

18

Raccogli un mazzetto di achillea e te lo ficchi in tasca.

Ora farai meglio a tornare al **50** e a prendere una buona volta una decisione sensata.

19

Il paesaggio della Landa sembra sempre uguale: sempre gli stessi cespugli e le stesse rocce... eppure ti senti un po' più ottimista, ora.
È un'ottima cosa, dato che ti dovrai misurare con quei tre Barbari che stanno cavalcando nella tua direzione, in sella a dei pony piccoli e tarchiati.

Dai un'occhiata alla Sfera d'argento: ti accorgi che risplende di una luce ambrata. Qui, nel Regno delle Fate, la Sfera è la tua unica guida per decidere come affrontare i pericoli a cui vai incontro: se col combattimento, con la corsa o con la resa.
Se intendi correre, getta un dado e poi vai all'*Appendice I: Correre.*
Se decidi di arrenderti, sappi che i Barbari non ti faranno alcun male, ma ti deruberanno di tutto quello che hai con te, salvo gli oggetti magici (di cui non comprendono la funzione) e la spada (di cui non hanno bisogno). Per rimpiazzare l'equipaggiamento perduto dovrai fare ritorno alla casa di Merlino. Quando i Barbari se ne saranno andati, potrai andare a nord, all'**87**, o a sud, al **58**.

continua

Se decidi di batterti dovrai sapere quanto sono tosti i tuoi avversari: vai all'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari*. Se li vinci, vai al **65**. Se rimani ucciso tu, vai al **14**.

20

Ben fatta, Pip: è stato un brutto incontro, comunque, bisogna riconoscerlo! Il lupo che hai ucciso aveva tutta l'aria di trovarsi accanto all'imboccatura della sua tana, nascosta tra i cespugli. Ti basta un'occhiata per accorgerti che non ci sono altri suoi simili lì dentro. Stai per andartene, quando ti accorgi di qualche cosa di strano: un frammento di pergamena. La peschi fuori con la punta di EJ.

C'è qualche cosa scritto sulla pergamena:

Codice 5
KV PEVISR DGVSV RYTVKNUBE

A questo punto il frammento non è più leggibile, come se fosse stato masticato dal lupo. Sul retro si legge:

UHEPH DTEHPOHNNHZ

Ora devi decidere che direzione prendere.
Se a nord o ad ovest, va' al **13**.
Se a nord-est, va' al **73**.
Se a est, va' all'**80**.
Se invece decidi di andare verso una qualsiasi altra direzione ma comunque a sud, va' al **53**.

21

Oh, no! Sei finito in mezzo ad una mandria di vacche! Sono tante, e hanno ridotto in tali condizioni il terreno che non si riesce più a distinguere il sentiero.
Intorno alla mandria si affanna un vaccaro, che tenta, a colpi di bastone, di rimetterla in marcia e di mantenere un certo ordine: non sembra però che i suoi tentativi abbiano realmente successo.

Se ti senti ben disposto nei confronti del vaccaro, puoi dargli una mano a radunare le sue vacche: vai al **100**. Altrimenti puoi cercare la continuazione del sentiero, al **140**. Oppure, accidenti alle vacche, torna indietro e arriverai nuovamente alla biforcazione, da dove potrai andare a sud-ovest, al **70**; a nord, al **4**, o avvicinarti al cadavere dell'impiccato, al **10**.

La creatura ti porge una piccola sfera d'argento.

22

Oh, no! Si sta rialzando!

L'essere, che pure è morto stecchito, si sta risollevando!

E sta mutando!

Sta avvenendo in lui un'incredibile metamorfosi. La sua pelle, da bianca che era si fa argentata; le zanne si ritraggono, le braccia si accorciano...

La creatura che ti sta dinanzi ha preso definitivamente forma: non è più uno Spettrale Zombi, anzi è uno degli esseri più belli che tu abbia mai visto. È un umanoide alto, snello; indossa una veste blu, ed emana una tale aura di potere da porre assolutamente fuori questione la possibilità di attaccarlo (anche ammesso che tu avessi l'energia sufficiente per farlo). I suoi occhi, due astri gemelli d'argento, maculati d'oro, ti scrutano con gravità.

«Hai fatto bene a uccidere il mio alter ego, Pip» dice. «Così facendo, hai dimostrato di essere degno di entrare nel Regno delle Fate, che per molti diventa il Regno dell'Orrore. So della tua ricerca, ed è un nobile scopo. Ma ascolta quello che voglio dirti: per conseguire il tuo obiettivo dovrai viaggiare molto, cercare ovunque, procurarti l'equipaggiamento necessario, e far lavorare la testa almeno quanto il braccio che regge la spada. Voglio aiutarti, e offrirti un dono...»

Da una piega della veste estrae una piccola Sfera d'argento.

«Questo manufatto» riprende, «non dovrà mai staccarsi da te. Portalo con te anche nella morte. Il suo valore è di 100.000 Pezzi d'Oro: ma guardati dal venderlo o dall'offrirlo a chicchessia per corromperlo. Questa, sappilo, è una Sfera d'Allarme: può essere usata solamente nel Regno delle Fate. Prendila in mano».

Appare un brutto ceffo armato di clava.

Con una mossa esitante allunghi la mano, e la creatura d'argento ti fa cadere in palmo la Sfera, che improvvisamente si accende d'una luce verde.
«Quando la sfera emana una luce verde, puoi stare tranquillo: nessun pericolo ti minaccia. Se invece risplende d'una luce ambrata, c'è qualche pericolo in agguato. Ma se arde di luce rossa, il pericolo che incombe su di te è grande. Se infine la sfera inizia a risplendere d'una luce dorata, sappi, questa è la cosa più importante, che la grande spada che cerchi è vicina a te». Così dicendo incrocia le braccia,e soggiunge: «È giunto il momento...»
Chiude gli occhi, assorto in meditazione.
Una spirale di luce azzurrina si sprigiona da un punto vicino ai suoi piedi, e comincia ad arricciarsi verso l'alto, turbinando sempre più rapida. La luce si fa più intensa, e inizia a vorticare intorno ad entrambi, fino al momento in cui non riesci più a vedere nient'altro.
Per un attimo perdi i sensi; poi la luce si attenua, ma la creatura dalla pelle argentata è scomparsa. Anche la camera di pietra si è dissolta: ti guardi attorno stupefatto.

E ne hai tutte le ragioni, dal momento che ti trovi al **58**!

23

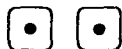
«AIUTOOO!» gridi. «AIUTOOO!»
Senti che il paletto che ferma il coperchio della cesta viene spostato, e poco dopo qualcuno armeggia cercando di aprire il coperchio: in un istante è aperto, e ti ritrovi immerso nella luce del giorno.

Strabuzzi gli occhi, e cerchi di guardarti intorno: «Grazie, gentile...» Proprio in quella ti accorgi che stai guardando, mezzo imbambolato, il ceffo di un contadino che impugna un randello particolarmente minaccioso, oltre che munito di un chiodo.
«E ki si tu?» chiede il villico. Fai per alzarti, ma quello: «No fare na mossa, o te spezo».
Con un occhio al randello, sfoderi tutte le tue belle maniere: «Mi chiamo Pip, signore».
«Pip: uah! Quelo che ha amazato il mago Ansalom? Che ha sgozato il Drago di Bronzo, e ce l'ha fata a pasare per il Regno dei Morti, dove non brila mai il sole? Quelo che ha salvato il regno dai Sassoni capeluti?»
Soddisfatto di esser stato già riconosciuto, gli dici: «Sissignore, sono proprio io quello».
Il villico scuote la testa: «E mi son la reina Cleopatra!»

Hai l'occasione di sferrargli un rapido pugno nella gola. Se vuoi provare, vai al **46**.
Se preferisci continuare con diplomazia, restando sulla difensiva in attesa del momento più opportuno, vai al **75**.

24

C'è qualcosa di strano: poco dinanzi a te, in mezzo alla Landa c'è un insolito cubo metallico, alto circa 3 metri, e apparentemente privo di qualsiasi elemento che te ne possa far intuire la natura o la funzione.

Se intendi dare un'occhiata al cubo, va' al **94**.
In alternativa puoi decidere di proseguire il cammino

in una delle quattro direzioni cardinali: a ovest, al **58**; a est, al **59**; a nord, all'**87**; oppure a Sud, al **53**.

25

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito uno smisurato fulmine erompe con un boato dal limpidissimo cielo verde che sovrasta il capo del Saggio, e va a colpire direttamente la scatola; e il brutto è che lungo tale percorso incontra, ahimè, proprio la tua testa.

Prova ad allisciarti un po' quei capelli bruciacchiati, e poi vai al **14**.

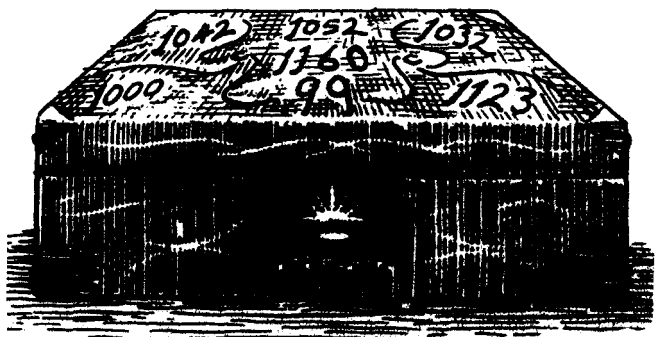
26

Ci dev'essere un buon motivo per cui questa collinetta è segnata sulla carta; quel che è certo è che non è affatto ovvio. Passi ore a cercare, senza peraltro trovare niente di molto più interessante di un semplice tumulo di terra; alla fine torni alla tua mappa, per andare a un altro riferimento (e ti vengono alla bocca, in un brontolio confuso, diverse cose irripetibili).

27

«Scusa» dici rivolto alla figura misteriosa, riparandoti gli occhi con una mano per non essere abbagliato dalla vampa di quel sole violetto: «ma che ci fai seduto su quella colonna?»
Il vegliardo incappucciato lancia un rapido sguardo nella tua direzione e sorride. «Sto aspettando te» è la risposta.
«Proprio me?»
«Sicuro. Le meditazioni che ho compiuto mi hanno portato a una certezza: colui che cerca la spada dovrà

avventurarsi qui, prima o poi. Tu sei in cerca della spada, non è così?»
«Sì, ma tu chi sei?»
«Il Venerando Saggio della Colonna di Basalto» è la risposta. «Sarà mio compito (e quanto gradito!) mettere alla prova la tua accortezza».
«Ehi, un momento!» fai, piuttosto allarmato. «Sono già stato messo alla prova! Dallo Spettrale Zombi Guardiano!»
«Il quale tuttavia ha saggiato solamente la tua prontezza con la spada. A me spetta saggiare la tua competenza nelle arti magiche. Ne hai di incantesimi, qui e ora?»
«Veramente non molti» rispondi subito, non volendo correre il rischio di sprecare preziosi strumenti di magia per via di un vecchio idiota appollaiato in cima a una roccia.
«Può darsi che io sia un vecchio idiota appollaiato in cima a una roccia, ma ho una certa confidenza con la lettura del pensiero» fa il Saggio; poi sospira rassegnato. «Ma non fa niente. Ora prendi questo...» e ti lancia un cofanetto di legno di rosa con il coperchio intarsiato. «Quest'oggetto è magico: consideralo un dono da parte mia».
Il dono magico ti fa venire in mente un altro dono che hai con te. Senza darlo a vedere dai un'occhiata alla Sfera d'argento, che arde, con tuo sgomento, di un'intensa luce sanguigna. Che strano. Sicuramente quel vecchio idio... ehm, quel Venerabile Saggio non ha affatto un'aria pericolosa. Eppure la sfera è proprio rossa, non c'è niente da fare; anzi, è di un rosso veramente inquietante. Decidi di tenerti sulle generali, e ti rivolgi educatamente al vegliardo: «Ti ringrazio del tuo dono, Venerabile Saggio. Ne sarò lieto per il resto della mia vita».

«Che non è detto duri ancora molto» osserva il Saggio, seccamente. «A meno che tu non sia capace di risolvere il mistero di questo incantesimo! Da' un'occhiata al coperchio del cofanetto!»
Così fai, e ti accorgi che il disegno dell'intarsio forma dei numeri.

«Non toccarli!» t'avverte subito il Saggio. «Sappi che se toccherai il numero giusto, il cofanetto si aprirà. Ma sappi anche che toccare il numero sbagliato equivale a morire! Ora io ti dico che il numero esatto corrisponde alla mia età, e la mia età è esattamente il doppio di quella del mio figlio più giovane. E il mio figlio più giovane è di dieci anni più vecchio della mia nipote più anziana, la cui età è a sua volta doppia di quella che aveva la mia terza moglie quando morì, il che accadeva 50 anni fa. E si dà il caso che il primo marito della mia terza moglie abbia oggi esattamente l'età che oggi avrebbe appunto la mia terza moglie se non fosse morta, vale a dire 308 anni. Ma ora da' un'occhiata ai numeri sul cofanetto; e soprattutto fa' in modo di non toccare quello sbagliato!»

I numeri sul cofanetto sono:

1000 ... 1042 ... 1052 ... 1032 ... 1123 ... 1160 ... 99

Quale numero tocchi per aprire il coperchio del cofanetto?
Se il 1000, vai al **12**.
Se il 1042, vai al **25**.
Se il 1052, vai al **30**
Se il 1032, vai al **44**.
Se il 1123, vai al **57**.
Se il 1160, vai al **69**.
Se il 99, vai all'**84**.

28

Fatto curioso: l'interno della dimora di Merlino si presenta in maniera completamente diversa da com'era quando l'hai lasciata. Le dimensioni e la forma della stanza sono le stesse, ma non c'è traccia di mobilia sfasciata, né di cesta di vimini, e non sembra esserci tutta quella confusione che i ribelli avevano lasciato dietro di sé abbandonando il posto.
«Sai leggere una mappa?» ti chiede d'un tratto Merlino.
Fai cenno di sì.
«Be', da' un'occhiata a questa». Estrae da una tasca un rotolo di pergamena e lo distende sulla tavola lì accanto. «È stata ritrovata sul luogo del delitto. Io credo che qui ci sia la chiave che ci permetterà di individuare il luogo dove si trova adesso Excalibur (la mappa è in fondo al libro). Ti ricordano qualcosa questi nomi?»

Studi la mappa, cercando di orientarti tra i *Monti della Follia*, la *Landa di Karn*, *Borgo Scroghollow*... ma nessuno di questi posti ti suona familiare. Devi scuotere il capo.
«È semplice: quei posti non esistono affatto» fa Merlino, «o almeno non nella nostra realtà. Devi sapere che questa mappa raffigura una piccola parte di quello che è noto come il Regno delle Fate».
«Ma chi potrebbe voler possedere Excalibur nel Regno delle Fate?» obietti tu.
Merlino alza le spalle: «Chi può dirlo? Ma ora torniamo a noi» soggiunge vivacemente. «Per quanto riguarda incantesimi ed equipaggiamento... be', non ce n'è affatto, per lo meno in questo momento. Quei bifolchi in rivolta hanno sfasciato e razziato tutto quello che c'era. Proprio così. Farò del mio meglio per ricuperare qualcosa e te lo farò avere in seguito».
«Ma come?» chiedi, preoccupato dalla prospettiva di metterti in cammino munito unicamente della tua fedele spada parlante.
«Basterà che tu faccia una capatina qui, a casa mia, e potrai farlo ogni volta che ne avrai bisogno!» ribatte Merlino, schioccando le dita. «T'ho già detto che se vuoi tornare qui puoi farlo in qualsiasi momento (tranne quando sei in combattimento, o se qualcuno ti ha fatto un incantesimo); basterà che tu getti un dado, per poi passare all'*Appendice III: Casa di Merlino*. Puoi portare via una sola cosa alla volta, naturalmente, ma questo è tutto ciò che sono in grado di fare di questi tempi difficili. Be', sei pronto per partire adesso?»
«Non so neanche dov'è che devo andare!»

Sei sul limitare di una cupa foresta . . .

«Lo so ben io» dice Merlino, e comincia a fendere l'aria con quei complicati gesti delle braccia che segnano l'inizio di un incantesimo di telecinesi.
«Ehi, un momento...» gridi disperatamente, perché tu sai quanto poco siano affidabili gli esperimenti di telecinesi di Merlino. Purtroppo però anche questa volta hai parlato troppo tardi. La stanza inizia a turbinare intorno a te, sempre più velocemente, finché non riesci a vedere più niente altro che un vortice di nebbia.

Per tua fortuna non resterai a lungo perso in quelle nebbie: tutto (o quasi tutto) si chiarirà al **50**.

29

Sei alle soglie di un'enorme foresta. Poco distante, qualcuno ha inchiodato a un albero un cartello; la scritta, tracciata rozzamente su una tavola di legno, dice:

ATTENTI
BOSCO DELLE STREGHE

Se te la senti, puoi ignorare il cartello ed entrare nella foresta, andando al **45**. Ma puoi anche continuare il tuo viaggio verso nord, andando all'**87**. O verso ovest, al **71**. O verso sud, al **59**.

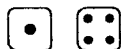
30

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito il coperchio del cofanetto si spalanca con uno scatto, svelando una splendida gemma appoggiata su di un cuscino di velluto: un rubino, non grande, ma dal bellissimo taglio, manda nel sole riflessi abbaglianti.
«In... incredibile!» balbetti in un soffio.

«Questa pietra» dice il Saggio, «ha un valore immenso; ma tu non dovrai venderla, mai! E questo perché le sue proprietà magiche sono straordinarie: posso dirti fin d'ora che essa potrà avere una funzione vitale per il successo della tua ricerca».
«Come faccio ad usarla, Venerando Saggio?» domandi impaziente e felice di esserti conquistato con tanta facilità quella preziosa preda magica.
«Questo ancora non posso dirtelo; sappi soltanto questo: la pietra di per sé non ha poteri magici. Solo quando troverai la verga d'ebano il suo potere potrà attuarsi completamente».
Dette queste parole il vecchio rimbambito chiude gli occhi e cade in un sonno profondo.
«Può anche darsi che io sia un vecchio rimbambito, ma comunque so leggere nel pensiero» mormora il Saggio, prima di mettersi tranquillamente a russare.

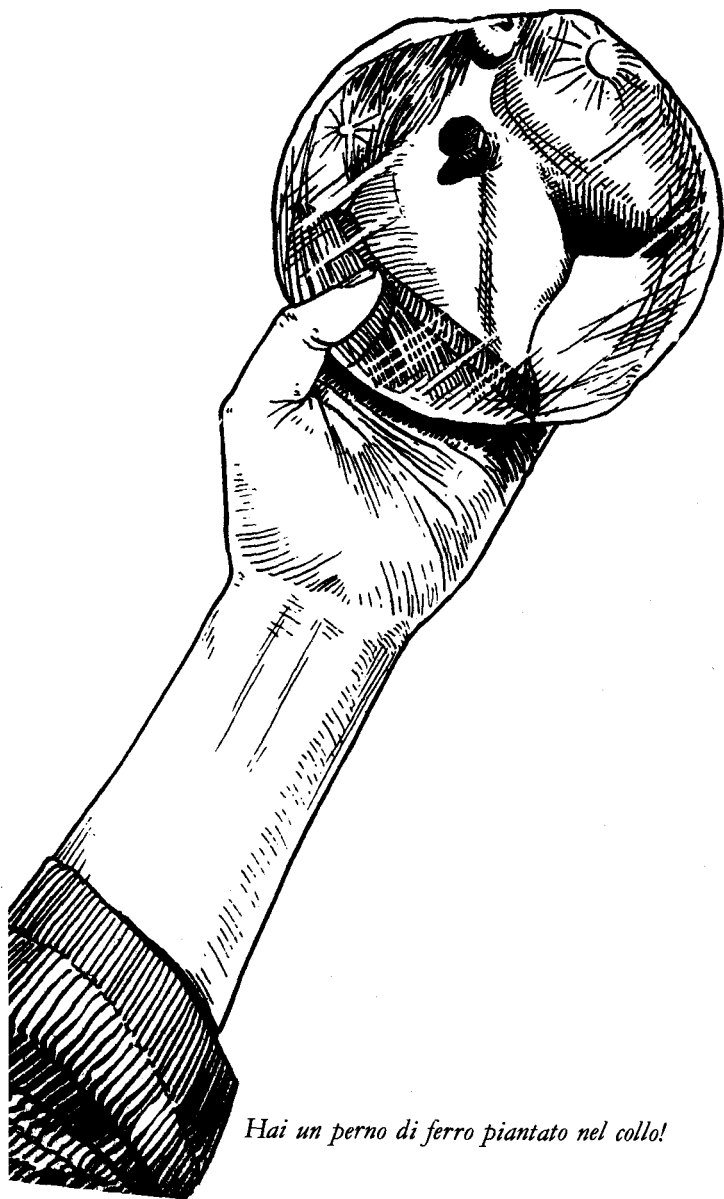
Non è che tu possa fare molto, a parte filartela: ed è questo che devi fare ora. Andando a ovest arriverai al **13**; la via verso sud ti porterà al **92**; quella verso est, al **19**; quella verso sud-est al **48**; se deciderai di andare a sud-ovest arriverai al **73**; ma se invece ti dirigerai verso nord, arriverai comunque all'**87**.

31

«Bene: quanto meno se ne parlerà, tanto meglio sarà» osserva Camilla enigmatica. «Immagino tu sia alla ricerca dell'ingresso al Regno delle Fate, è così?»
«Come fai a saperlo tu?» domandi stupito.
«Me l'ha detto Merlino. Mi ha mandato qui perché ti aiutassi».

Chi l'avrebbe mai detto? Il vecchio pazzo non è così scombinato come sembra! «Sai da dove si entra?» chiedi. «Certo!» risponde Camilla lieta. «È presso una di quelle collinette, a sud di qui. Ma prima bisogna che inizi la Danza dei Giganti. Hai qui con te il dischetto d'oro, vero?»

Ce l'hai, vero? Allora vai al **90**. In caso contrario, è meglio che tu vada al **61**.

32

Questa Landa sembra non aver mai fine. Non hai un gran che da fare, oltre che camminare; ogni tanto tiri fuori la tua Sfera d'argento e ci dai un'occhiata, così per passare il tempo; ti abitui a tal punto a vederla sempre verde, che ti si gela il sangue quando improvvisamente ti accorgi che è diventata rossa.

Hai un perno di ferro piantato nel collo!

Ti guardi subito intorno, e ti accorgi di un movimento nel fogliame di un cespuglio.

Si direbbe che ti si prepari un combattimento, se vorrai andare a vedere che razza di roba è: la Sfera ti dice che, di qualsiasi cosa si tratti, la tua vita è in pericolo. Sei tu che devi decidere. Se vuoi andare a vedere, vai all'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari*, poi torna qui e combatti. Se rimani ucciso, vai al **14**. Se sopravvivi, vai al **20**. In alternativa puoi sempre filartela (senza CORRERE); le direzioni possibili sono: verso nord o verso ovest, al **13**; verso nord-est, al **73**; verso est, all'**80**; verso sud (qualsiasi direzione), al **53**.

33

In fretta e furia rovisti per tutta la stanza, cercando disperatamente qualche cosa che ti possa riuscire utile. Purtroppo tutto quello che non è stato rubato è in pezzi o in frantumi. L'unico oggetto che sembra essersi salvato è un piccolo specchio di bronzo, anche quello però malamente ammaccato.
Getti uno sguardo alla tua immagine affannata riflessa nello specchio, e mentre lo sposti un poco di lato ti accorgi che – per la miseria! – Merlino non stava affatto scherzando: *hai veramente un perno fissato nel collo* !!
Provi a riguardare, e resti ammutolito dallo stupore: se non fossi un ragazzo tanto attraente potresti sembrare il vecchio Frankenstein, sputato. Il perno che porti senza saperlo è impiantato nel collo, poco sotto la fine della

mandibola, e spunta in corrispondenza anche dalla parte opposta.
Come se non bastasse, Merlino l'ha pure lasciato arrugginire!
«Ehi, ho un perno nel collo!» gridi.
«Lo so» risponde EJ, «e farai meglio a lasciarlo stare!»
«Perché?»
Non hai neanche finito di dirlo che, toccando involontariamente il perno, sei colpito da una violentissima scarica elettrica che ti indolenzisce il braccio, ti fa rizzare i capelli sulla testa e ti toglie all'istante 3 PUNTI DI VITA. (Se basta questo a ucciderti, il che è piuttosto improbabile, vai al **14**.)
«Te lo stavo dicendo» sospira EJ. «Mi trovavo proprio da quelle parti quando Merlino faceva i suoi esperimenti con quella roba; ora è satura di scariche atmosferiche e di fulmini».
Proprio quello che ti ci voleva: un collo imbullonato ed elettrificato, una baraonda come quella, Merlino rapito (se non peggio), una rivolta in corso, e neanche uno straccio di incantesimo o un temperino rimasti intatti.
«Su, andiamo» dici, «abbiamo perso abbastanza tempo in questo buco. Muoviamoci, e andiamo a vedere dove quella gente sta portando Merlino!»
«Non prendi la Sfera soporifera sotto il divano?» ti chiede EJ.
«Sfera che?» le chiedi, come uno scemo.
«Oggetto di vetro, più o meno delle dimensioni di una palla da tennis» fa EJ, «è pieno di gas e può mettere a nanna un avversario per dodici turni di combattimento, ovvero dodici nemici per un turno di combattimento, o

anche sei nemici per due turni di combattimento, oppure tre nemici per quattro turni di combattimento, o due... »
«Sì, sì! Credo di aver capito! Ma perché non me l'hai detto prima?»
«Be', forse perché non me l'hai chiesto! Tra parentesi» aggiunge EJ, «devo dirti che puoi usare la Sfera una volta sola: devi romperla per fare uscire il gas!»
Raccogli la Sfera, e impugnando saldamente EJ ti fai largo, tra il disordine più totale, verso l'uscita. Vai all'**83**.

34

Ora che il Dragone delle Sabbie è sistemato una volta per tutte, puoi meditare sulla situazione e su quello che puoi fare; ma ecco che mentre stai riflettendo, d'un tratto sembra affiorare alla tua memoria una cosa che diverso tempo fa avevi sentito dire a proposito delle abitudini di vita del mostro che hai appena ucciso; qualcosa a proposito del Covo del Dragone.
Inizi a ripercorrere attentamente le sue tracce a ritroso, per scoprire da dove era venuto. Arrivi così a un antro buio, che si inoltra sotto una grande montagna di roccia. Entri guardandoti bene attorno, con la spada in pugno; ben presto però ti rendi conto che non corri alcun pericolo.
La grotta è carica di un tanfo pesante, ed è piena di rottami e cianfrusaglie; a quella vista ricordi tutto: il Dragone delle Sabbie è famoso per il suo vizio di raccogliere ogni sorta di robaccia. Prendi a rovistare qua e là: pare che questo dragone abbia fatto fuori un bel po' di viaggiatori prima di incontrare te; infatti ci sono un sacco di armi e armature arrugginite nella grotta.

Continui a cercare, e alla fine la tua perseveranza è premiata: in un sacco buttato in un angolo trovi niente meno che 6 bottiglie di Pozione Magica e una Sfera soporifera ancora intatta!

Metti da parte il tuo bottino, lasci la caverna e decidi quale direzione prendere ora: se vuoi andare a nord, vai al **58**.
A sud, al **38**.
Se vuoi andare verso ovest, vai all'**80**.
Se vuoi andare a est, vai al **67**.

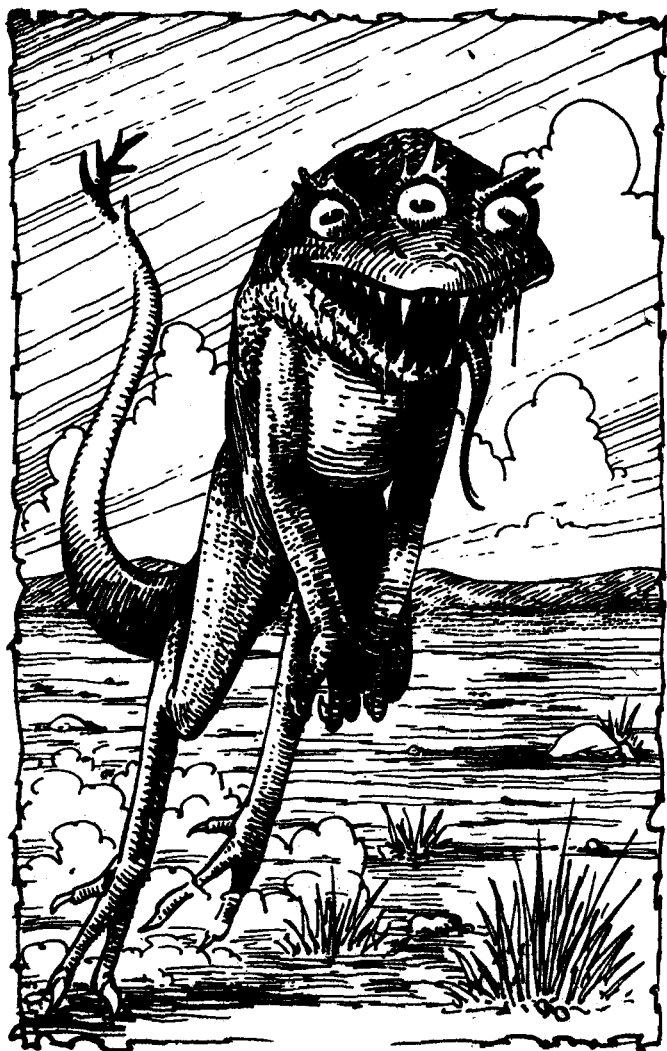
35

Stai affondando!
La tua Sfera d'argento si è accesa d'un rosso intenso: ma è un po' tardi per accorgertene, visto che oramai sei immerso fino alla vita in quello che ha tutta l'aria di essere un bellissimo pantano, o forse un'amena palude o, meglio ancora, delle splendide sabbie mobili.

C'è un modo molto semplice per uscire da una situazione così fastidiosa: basta che tu riesca a gettare un cappio, assicurandolo a quella roccia lì, alla tua destra: per riuscirci ti basterà fare un 4 gettando due dadi... sempre che tu abbia la corda, naturalmente (no, è troppo tardi per andare a prenderla a casa di Merlino). Se *non* hai nessun tipo di corda, o se il lancio fallisce, andrai giù giù fino al **14**. Se invece te la sfanghi, puoi scegliere in quale direzione andare: se verso nord, all'**87**; o verso est, al **29**; o verso ovest, all'**11**; o verso sud-ovest, al **17**; o infine verso sud, al **67**.

36

«Vorrei che tu mi permettessi di aiutarti, per quel che mi è possibile»: così suonano le parole, gravi e solenni, che rivolgi al nano. «Ma prima lascia che ti chieda, anche se potrà sembrare ovvio: che cos'è un Borfax?»
«Eccolo lì!» è la risposta asciutta e tranquilla di Ben, mentre indica un punto proprio alle tue spalle.
Subito ti volti: e chi ti vedi venire incontro a una velocità esagerata, dalla desolazione della Landa? Una delle più terrificanti creature che tu abbia mai visto: anche se misura solo poco più di un metro e mezzo di altezza e due di lunghezza (senza parlare dell'assurda coda crestata); ti sta caricando a un'andatura incredibile per le sue due zampacce posteriori; avanza in posizione eretta: ha le zampe anteriori armate di temibili artigli e, come se ciò non bastasse, mette in mostra delle zanne mostruosamente affilate. Ha tre occhi, tutti e tre gialli, enormi e sporgenti, e dalla ghigna gli pende una lunga linguaccia famelica, che sposta instancabilmente da un angolo all'altro della bocca. La testa e il corpo sono fortissimi ma sgraziati, di aspetto viscido e repulsivo.
«Bada di non ucciderlo» si raccomanda Ben, mentre scivola giù dalla roccia per fartisi accanto, e sguaina la sua daga.

Farebbe meglio a dirlo al Borfax, che non ti deve uccidere! Non ha importanza: il dado è tratto (è proprio il caso di dirlo), e da valente avventuriero di Avalon quale sei hai rispettato il tuo dovere, che è quello di essere sempre d'aiuto.
Il Borfax, non credo che ti sorprenderai a saperlo,

C'è una creatura da incubo che sta correndo verso di te!

dispone di 70 PUNTI DI VITA. Colpisce nel segno con un 5 o più, dapprima con gli artigli, e poi, al successivo colpo azzeccato, con le zanne. Gli artigli procurano un danno di +4. Il che è già meglio del +5 delle zanne.

Se hai con te un cristallo di quarzo, il Borfax ne avvertirà le vibrazioni da dieci metri di distanza e si arresterà, paralizzato, permettendo così a te (e a Ben) di andare direttamente al **42**.

Se non è così, dovrai combattere: ed è qui che le cose si fanno complicate. Getta i dadi una volta per te e una per il Borfax, in modo da stabilire a chi tocca il primo turno (Ben, che è un piccolo pelandrone, sarà più che contento di lasciare a te tutta la faccenda, dato che sei stato così pazzo da offrirti). Se ce la fai a far fuori 65 dei 70 PUNTI DI VITA del Borfax, questo stramazzerà a pancia all'aria in atto di sottomissione, poiché tale è la natura della bestiaccia. Allora potrai considerare terminato il combattimento e andare direttamente al **42**.

Se invece ti capita di uccidere il Borfax (facendo sì che i suoi PUNTI DI VITA calino fino a zero) Ben, il nano guerriero, impazzirà di rabbia, attaccandoti come un ossesso e combattendo fino alla morte. Ben ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno con un 5 o più e provoca un danno di +3 punti ogni volta che affonda nell'avversario quel suo malefico e ridicolo spadino.

Nel caso rimanessi ucciso, o dal Borfax o da Ben, la cosa migliore è che tu vada al **14**, a riflettere un attimino su com'è che ti sei andato a cacciare in una situazione così penosa.

continua

Nel caso invece che riuscissi a uccidere sia il Borfax che Ben, potrai toglierti da questi inospitali paraggi avviandoti in una delle seguenti direzioni: a ovest, andando al **17**; a sud-ovest, al **38**; a sud, al **53**; a est, al **59**; oppure a nord, al **29**.

37

Si direbbe che i Romani che hanno costruito questa strada siano improvvisamente restati a corto di pietre per lastricarla. Infatti il selciato finisce a poco meno di mezzo miglio da qui, o meglio, si riduce a qualcosa di simile a una mulattiera.

Puoi proseguire per la mulattiera, al **21**. Altrimenti puoi ritornare alla biforcazione, dove puoi esaminare l'impiccato, al **10**; o andare verso nord, al **4**; oppure verso sud-ovest, al **70**.

38

Ti stai avvicinando a una vasta distesa piatta, costituita da una crosta salina; probabilmente il luogo è stato una volta un grande lago salmastro, che si è completamente seccato sotto il calore di quel sole violetto. Ora nulla può crescervi, e le lastre di sale splendono di una luce bianchissima.

Ti interessa dare un'occhiata al residuo di quell'antico lago? Vai all'**82**.
Altrimenti puoi andare a nord, al **17**, oppure a sud, al **53**; o a est, al **47**; o a ovest, al **13**.

39

L'ampio corso della corrente ti porta rapidamente a est per diverse ore; poi d'un tratto il corso del fiume inizia a restringersi e a rallentare inspiegabilmente.
Da accorto e intelligente avventuriero quale sei, ti viene da pensare che questa potrebbe essere l'occasione buona per raggiungere la sponda meridionale del fiume: calcoli fulmineamente le possibilità che hai di farcela e di arrivare a riva asciutto, e decidi che sono piuttosto alte. Ma è veramente la direzione migliore da prendere?

Devi decidere subito, Pip, perché è improbabile che ti si presenti un'altra opportunità come questa. Se decidi di tentare di raggiungere la sponda sud, getta due dadi: se il punteggio che ottieni è superiore a 3, approderai senza incidenti all'**81**; se invece fai 3 o meno, la zattera si rovescerà, depositandoti zuppo e infreddolito al **14**. In alternativa, puoi sempre continuare a seguire il fiume in direzione est, fino ad arrivare al **91**.

40

Stai avanzando verso un grande fiume: la corrente è rapida, e lungo le rive, poco distante da dove ti trovi, crescono degli alberi dall'aspetto piuttosto strano. L'aria è fresca qui, e dagli alberi lontani viene un continuo cinguettare d'uccelli. Il fiume è troppo profondo e rapido per esser attraversato a nuoto.

Se hai già attraversato il fiume per raggiungere la Muraglia dei Giganti, troverai la zattera che hai costruito ancora lì nascosta tra i cespugli, dove l'hai

«Pensa di darci delle noie» ghigna il capo.

lasciata. Altrimenti puoi sempre pensare di costruirtene una, utilizzando i tronchi d'albero che la corrente ha portato a riva su questa sponda del fiume. Ma per far questo hai bisogno di un'accetta, di una sega, di un martello (o di un mazzuolo) e di qualche chiodo o roba del genere. Se hai con te quanto ti occorre (o anche se sei pronto a fare la spola con la casa di Merlino per procurartelo), puoi fabbricarti la tua zattera, vararla, e proseguire il tuo viaggio fino al **77**. Se invece non hai nessuna intenzione di fare una gita sull'acqua, puoi scegliere tra andare a sud, al **99**; a ovest, al **64**, oppure a est, al **54**.

41

La strada prosegue abbandonando la pianura e addentrandosi in una vallata che ben presto si restringe in una profonda gola; anche la carreggiata, inizialmente diritta e ampia, inizia a poco a poco a farsi più tortuosa e stretta. A una svolta quasi sbatti addosso a tre tipi ben piantati, armati di daghe, che vengono nella direzione opposta. Il loro capo è un individuo con una faccia da farabutto, su cui non è passata la lama di un rasoio da almeno una settimana: ti squadra dalla testa ai piedi e poi si volta rivolgendo un ghigno ai suoi compari.

«Ma guarda che tenero polletto abbiamo qui, fratelli!» E, rivolto a te: «Sei un piccolo viaggiatore, eh? E c'hai pure una spadina, molto carina, ci piacerebbe un sacco a noi, vero, fratelli?»

«Ti avverto: chiunque tu sia, tieni le mani lontane da

Excalibur Junior!» esclami spavaldo, essendoti accorto che questi vagabondi non sono altro che dei briganti. «Sentite un po', fratelli!» sghignazza il capo: «Questo pivello ha in mente di darci delle noie!»
A quest'uscita tutti e tre cominciano a ghignare.

L'unica maniera di liberarsi di questi balordi, Pip, è di dar loro una sonora lezione: vale a dire la morte. Se hai scelto di combattere, sappi che ogni brigante ha 15 PUNTI DI VITA, che il suo colpo va a segno con un 5, e che la daga procura + 2 punti di danno. Devi farli fuori tutti e tre prima di continuare al **79**. Questi tipi appartengono alla Confederazione dei Briganti, e sono quindi immuni da ogni Reazione Amichevole, anche se procurata per mezzo di magia. E nemmeno c'è verso di imbrogliarli, data la loro esperienza: anche se fai finta di essere morto, non ti lasceranno passare. Insomma: la via più diretta verso nord passa sopra i loro corpi. Ma niente t'impedisce, d'altra parte, di correre giù verso sud: sei più veloce di loro, e puoi seminarli facilmente. Se scegli questa possibilità, ritornerai alla biforcazione della strada principale, dove potrai decidere di andare a sud, al **37**; o di andare a sud-ovest, al **70**, oppure di dare un'occhiata al cadavere dell'impiccato, al **10**.

42

«Per tutti i fulmini!» esclama Ben, saltellando per la contentezza. «Che forza! Veramente!» Subito pesca una corda dal suo zaino, e svelto svelto lega assieme le zampe del

Borfax steso a terra, per impedirgli di fare passi troppo lunghi; in un attimo la bestiaccia si rialza, e guarda malevola ora te ora il nano, senza però fare alcun tentativo di muoversi o di attaccare.
«Che hai intenzione di farne?» chiedi incuriosito.
«Be', la prima cosa è addomesticarlo!» fa Ben.
«Non mi dirai che hai intenzione di farne una bestiola *da compagnia*?» domandi sbalordito.
Ben annuisce. «Sì, invece. Sono animali molto affettuosi, e si affezionano, basta dar loro tempo ed essere pazienti». Si fruga sotto il panciotto e tira fuori un laccio su cui sono infilate delle zanne; ne toglie una e te la porge: «Ecco la tua ricompensa» dice.
Osservi la zanna nel palmo della mano, e chiedi: «Che roba è?»
«Un dente di Vron» risponde Ben. «È la sola cosa al mondo capace di proteggerti dall'attacco di un Vron. Può esserti molto, molto utile. Ma purtroppo non posso star qui a chiacchierare tutto il giorno: è ora di andare». Così dicendo si volge verso il Borfax e gli fa: «Su, Spot, muoviti!» e si incammina verso nord. E con tua enorme sorpresa, la creatura si avvia zampettando tranquillamente dietro di lui.

Metti da parte il tuo dente di Vron, e scegli una direzione: se vuoi andare a ovest, vai al **17**; se a sud-ovest, al **38**; se a sud, al **53**; se invece vuoi andare a est, va' al **59**, mentre se vuoi andare verso nord, vai al **24** (ma tieni conto che non riuscirai a raggiungere Ben e il Borfax, dato che hanno già un bel vantaggio quando ti riprendi dallo sbalordimento in cui ti hanno lasciato).

43

Fulmini e baleni! Non appena metti in pratica le istruzioni, i monoliti che ti circondano iniziano a *brillare* di luce propria!
Nello stesso istante un brontolio profondo inizia a rimbombare proprio sotto i tuoi piedi, e pare che la terra sia scossa da un terremoto o dalla danza furiosa di un'orda di giganti.

«Che sta succedendo?» chiedi al Demone Poetico, colto da un panico improvviso.
«Ehm, chiedo scusa: ho un appuntamento molto importante!» e scompare senza neanche un'ode di congedo.
Il suolo inizia a sollevarsi e a sprofondare sotto i tuoi piedi come le onde di un mare in tempesta: i monoliti

brillano di una luce sempre più intensa, finché ne sei quasi abbagliato. Improvvisamente l'aria è lacerata da una voce potentissima e profonda:
«Se vuoi trovare quello che cerchi, inverti i numeri dei tumuli. Ma bada: il tumulo sbagliato vuol dire... MORTE!»
Gli ultimi echi di quelle parole si dileguano, e il suolo a poco a poco ritorna immobile. La luminescenza delle rocce si affievolisce per poi sparire del tutto.

E così ora sta a te risolvere il Mistero di quelle Parole, posto che tu voglia proseguire ancora!

44

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito uno smisurato fulmine erompe con un boato dal limpidissimo cielo verde che sovrasta il capo del Saggio, e va a colpire direttamente la scatola; e il brutto è che lungo tale percorso incontra, ahimè, proprio la tua testa.

Prova ad allisciarti un po' quei capelli bruciacchiati, e poi vai al **14**.

45

Non è proprio un'amena località di villeggiatura, Pip! Anzi, a dire il vero si direbbe che sia uno dei posti più inospitali che tu abbia mai visto. Ma il guaio peggiore, quando ci si ritrova in una foresta fitta e tenebrosa come questa, è che ogni albero assomiglia maledettamente a un altro, col risultato che in brevissimo tempo ti ritrovi

completamente perso, senza sapere come diavolo sei capitato lì.

C'è una sola cosa da fare in una situazione come questa: getta un dado.
Se fai 6, sbucherai fuori dalla foresta all'**87**.
Se fai 1, fai capolino fuori dalla foresta al **76**.
Qualsiasi altro punteggio tu faccia, capitombolerai tra gli alberi fino al **78**.

46

Gli assesti un rapido pugno alla gola, e ottieni così automaticamente il primo colpo; per andare a segno hai però bisogno almeno di un 6 (dato che non stai adoperando EJ), e il danno che provochi al tuo avversario è unicamente quello che risulta dal dado, senza alcun supplemento per le armi.

Questo sciocco di un contadino ha solo 15 PUNTI DI VITA, nonostante la sua discreta stazza fisica. Il bastone che ha con sé può provocare ferite pari a +3 punti, ma dato che non è un lottatore esperto, avrà anche lui bisogno almeno di un 6 per colpire. Se riesci a metterlo fuori combattimento (che è tutto ciò che puoi fare, combattendo a mani nude), raccogli EJ e vai al **60**. Se è lui a colpirti mortalmente, vai al **14**.

47

C'è qualcosa in movimento all'orizzonte: qualcosa di fulvo e peloso, e anzi sembra che siano parecchi. Un'occhiata alla Sfera d'argento conferma il tuo presentimento: brilla d'una luce rosso cupo, il che significa che ti trovi

veramente in pericolo. Fai per tornare sui tuoi passi, ma subito dietro a te si leva un coro di ululati e gemiti.

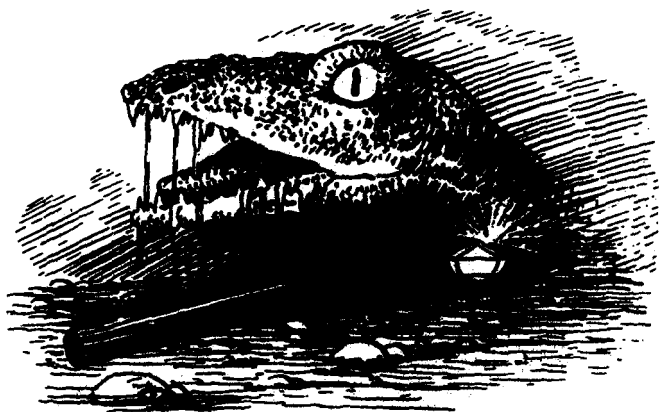
Si direbbe che sia in corso una caccia, Pip, e che tu sia la preda. Per sapere di che si tratta e quanti sono, vai all'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari.* Se sopravvivi a quest'incontro, puoi proseguire in una delle seguenti direzioni: a est, al **76**; a nord, al **24**; a ovest, al **38**; a sud, al **53**. Se non riesci a farcela, l'unico posto in cui puoi andare è al **14**.

48

La desolazione della Landa, in cui perlomeno c'erano cespugli e rocce, si tramuta in una distesa di dune sabbiose, che evidentemente sta a poco a poco avanzando.

«Tu sai dove stai andando, vero?» ti chiede EJ.
«Certo che lo so» rispondi con sicurezza.

E sembra sia proprio vero, dato che il numero di possibilità che hai dinanzi è comunque finito.
Se vuoi andare a nord, vai all'**87**.
Se a nord-ovest, al **103**.
Se a nord-est, al **19**.
Se a est, all'**11**.
Se vuoi andare a sud-est, vai al **58**.
Se a sud, all'**80**.
Se a ovest, vai al **13**.
Se a sud-ovest, al **32**.

49

Ti avvicini.
Improvvisamente un fiume di formiche guerriere (ciascuna grossa come un ratto) sgorga fuori dal buco per arrivare a schierarsi proprio davanti a te.

Hai già sfoderato EJ; ma prima ancora che tu possa fare un gesto, senti il suono di un'acuta voce femminile squillare proprio *dentro di te* : «*Chi sei?*»
Ti guardi attorno, cercando la fonte di quella voce; ma poi ti accorgi che non ti sei sbagliato: qualunque cosa sia, ti sta parlando nella tua mente. Mai sentito parlare di formiche *telepatiche*?
«*Non formiche telepatiche: una colonia telepatica!*» riprende la voce, e prosegue: «*Siamo la Mente Collettiva della Colonia. E tu sei...?*»
«Pip» rispondi, un po' in imbarazzo.
«*Ah, sì, certo, Pip. Dovevamo saperlo. Merlino parlava spesso di te*».
«Conoscete Merlino?»
«*Diremmo proprio di sì. Ci capita spesso di scambiare quattro chiacchiere a distanza con lui; tanto per dire, in questi ultimi tempi ci dà lezioni telepatiche di astrologia*».
Che coincidenza interessante! Il fatto che la Colonia sia in amicizia con Merlino potrebbe tornarti utile. Può darsi addirittura che abbiano qualche informazione su dove si possa trovare Excalibur.
«*Purtroppo temiamo di non poterti aiutare in questo senso. L'unica persona con cui comunichiamo spesso, a parte Merlino, è il Saggio in cima alla colonna; lui potrebbe esserti utile in qualche modo, anche se c'è motivo di credere che sia mezzo pazzo (come accade spesso ai saggi), e che nemmeno lui sappia dove potrebbe trovarsi la spada. Ma innanzitutto è nostro dovere essere ospitali con un amico di Merlino. Ti va un po' di miele?*»
«Miele? Credevo fossero le api a fare il miele, non le formiche!»

«Ci vergognamo a riconoscerlo (e vedi che arrossiamo): l'abbiamo rubato. Ma... davvero, ne vuoi un po'? Ha delle proprietà curative!»
Le formiche guerriere sgattaiolano nel loro formicaio e dopo un istante tornano fuori con sei pezzetti di alveare.

La fortuna è ancora con te, Pip! Ciascuno di quei pezzetti ripieni di dolcezza ha il potere curativo equivalente a 6 dosi di Pozione Magica. Il che vuol dire che ora disponi di 36 dosi in tutto, e ognuna ti permetterà di ricuperare tutti i PUNTI DI VITA che otterrai con una gettata di due dadi.
Resisti alla tentazione di abboffarti immediatamente di tutto quel miele: poi metti da parte i pezzetti di alveare, ringrazi educatamente la Colonia e riprendi nuovamente il tuo cammino: ora devi decidere se andare a nord, al **48**; oppure a est, al **17**; o a ovest, al **13**; o ancora a sud, al **53**; o a sud-est, al **38**.

50

La nebbia si disperde (anche se forse sarebbe stato meglio che non lo facesse). Te ne stai lì da solo, in mezzo ad un'ampia strada romana che in una direzione corre verso nord, mentre nell'altra si biforca verso sud-ovest e

verso sud. Tutto intorno a te si stende una vasta pianura. Proprio sul bivio si leva una forca di legno, a cui è appesa la carcassa maleodorante di un uomo impiccato chissà quanto tempo fa. Accanto al cadavere cresce un cespuglio di achillea.
Se questo è il Regno delle Fate, devono essere un popolo ben strano, le fate! Qualcosa però ti dice che qui non c'è niente del genere: l'istinto ti dice che sei ancora ad Avalon: ma dove precisamente?
«Immagino che tu non sappia dove ci troviamo, eh?» chiedi a EJ.
«Proprio no. Immagino che Merlino non si sia ricordato di darti la mappa del posto dove stiamo andando, eh?»
«In effetti non se n'è ricordato» mugugni di malumore.
«Forse allora è meglio fare una capatina a casa sua» osserva EJ, in tono di superiorità.

> Be', forse è così. Ma hai svariate altre possibilità: una è seguire la strada romana verso nord, andando al **4**. Un'altra è prendere la diramazione a sud, al **37**. O quella che va verso sud-ovest, al **70**. Puoi anche raccogliere un po' di achillea, andando al **18**. O dare un'occhiata a quella carcassa di impiccato, andando al **10**. Oppure puoi fare come dice EJ e lanciare un dado per tornare alla nuova casa di Merlino, e dare un'occhiata all'*Appendice III: Casa di Merlino.*

51

Si direbbe che tu abbia risolto il mistero, Pip, dato che questo è per lo meno uno dei tumuli. A un primo esame si presenta come una comunissima collinetta di terra. Ma quando gli giri intorno, scopri un massiccio portale di

legno rinforzato in bronzo, incassato nel fianco del tumulo.
Sempre muovendoti con la massima cautela, provi ad abbassare la maniglia, e sorprendentemente questa si muove docilmente: il portale si apre, rivelando una rampa di scale in pietra; gli scalini sono levigati e incavati dall'uso, e si perdono nell'oscurità.

Vuoi veramente discenderli? La voce ti ha messo in guardia: il tumulo sbagliato vuol dire morte! Sta a te scegliere, naturalmente. Scendi le scale e arriverai al **105**. Altrimenti cerca l'altro tumulo e prova a vedere che accade lì.

52

Scuoti il capo, poi ricordi e dici: «Sì, è vero».
«Mi sembrava!» dice Camilla. «Vuoi che provi a togliertelo? Sono brava in queste cose, sai?»
«Mi hanno detto che non posso toglierlo senza che la testa mi si stacchi dal collo».
«Che stupidaggini» dice Camilla. «So come toglierlo senza che tu corra alcun rischio».

Sta a te decidere, Pip. Se vuoi liberarti del perno, vai al **68**. Altrimenti puoi sempre rifiutare gentilmente, e andare al **31**.

53

Stai avanzando verso un grande fiume: la corrente è rapida, e lungo le rive crescono degli alberi dall'aspetto piuttosto strano. L'aria è fresca qui, e dagli alberi viene un continuo cinguettare d'uccelli. Nel complesso è un

posto veramente piacevole, e la cosa ti riesce immediatamente sospetta.
A un esame più accurato ti accorgi che il fiume è troppo profondo e rapido per esser attraversato a nuoto. Decidi quindi di sederti su una pietra e di riflettere sul da farsi.

Tra le alternative possibili, la più ovvia è quella di fabbricarti una zattera, di metterla in acqua e di lasciarti portare dal fiume. Ma per far questo hai bisogno di un'accetta, di una sega, di un martello (o di un mazzuolo) e di qualche chiodo o roba del genere. Se hai con te quanto ti occorre (o anche se sei pronto a fare la spola con la casa di Merlino per procurartelo), puoi fabbricarti la tua zattera e andare allegramente al **39**. Altrimenti, le possibilità che ti si offrono sono di andare verso nord, al **38**; oppure a ovest, al **13**; o a est, al **76**.

54

Arrivi così a un fiume le cui rive sono congiunte da un piccolo ponte in pietra: oltre il fiume, scorgi in lontananza il profilo di una città. C'è un unico inconveniente: l'accesso al ponte è custodito da due nani soldati, e nei loro sguardi non c'è nessuna simpatia (i due nani soldati ti guardano accigliati).
«Pedaggio!» ti fa brusco uno dei due, vedendo che hai intenzione di proseguire. «Fanno 500 Pezzi d'Oro».

Un po' caro per essere un semplice ponte: comunque sta a te decidere se vuoi pagare o no. Puoi sganciare i 500 pezzettoni, e i nani ti faranno passare direttamente al **76**. Se non puoi o non vuoi, puoi sempre

Ci sono due nani di guardia e non hanno un'aria molto amichevole.

provare a farli a pezzi (troverai tutti i dati sul loro conto nell'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari*) per poi proseguire al **76** se vinci (o al **14**, se perdi).
D'altro canto nessuno ti costringe a passare quello stupido ponte. Puoi sempre tornare al paragrafo che hai appena lasciato (ammesso che ti ricordi qual era) e tentare un'altra direzione.

55

Prestando la massima attenzione infili la lama di EJ in una fessura della cesta di vimini: pur lavorando alla cieca, dopo un po' riesci a far scattare qualcosa e il coperchio

scatta su, lasciandoti lo slancio per alzarti in piedi e andare a sbattere duramente contro il ripiano del tavolo sotto cui si trovava la cesta.

Riesci finalmente a disincastrare la lama di EJ e arranchi fuori da quella scomoda posizione.

La stanza è ridotta a una completa baraonda: mobili sfasciati, credenze ribaltate, un laboratorio alchimistico ridotto a ferraglia buona da vendere a peso, libri e manoscritti di pergamena fatti a pezzi. La porta che dà all'esterno, scardinata e sfasciata, oscilla come un marinaio ubriaco; sul pavimento polveroso ci sono delle tracce allungate, come se qualcuno fosse stato trascinato fuori di peso, e impronte di stivali bagnati sono sparse per tutta la casa. Di Merlino nessuna traccia, e del resto non c'è anima viva qui dentro.

«Dove siamo?» chiedi a EJ.

«A casa di Merlino, direi».

Non è gran che come aiuto, pensi tra te e te: Merlino è noto per la stranezza dei posti in cui va a sistemarsi; non sarebbe la prima volta che la sua casa si trova in un castello di tronchi, in una caverna di cristallo, in una vecchia quercia o in una bolla d'aria in fondo a un pozzo. Anche se fosse vero che questa è la sua nuova casa, potresti trovarti in qualsiasi posto.

Ti fermi un attimo a riflettere, per fare il punto della situazione. Evidentemente a Merlino dev'essere capitato qualche cosa di molto spiacevole, probabilmente per via della rivolta di cui parlava. Le tracce sul pavimento sembrano indicare che è stato trascinato via di peso, e più passa il tempo, più aumentano le probabilità che i suoi assalitori riescano a farla franca.

Come se non bastasse, non avendo potuto incontrare Merlino dopo l'incantesimo, ti ritrovi completamente sprovvisto di formule magiche e di equipaggiamento per la tua spedizione; nient'altro, cioè, che i tuoi PUNTI DI VITA, la tua abilità e la tua fedele spada parlante.

Puoi decidere di correre il rischio che gli assalitori di Merlino se la battano, ed esplorare la stanza nella speranza di trovare qualche incantesimo o qualche arma; in tal caso vai al **33**.
Puoi anche decidere di inseguire gli assalitori di Merlino senza far uso di magia o di altre risorse; allora vai al **66**.

56

Ti stai avvicinando a una grande porta a trilite, formata da tre enormi massi; pare che ci sia un po' di azione in vista, almeno si direbbe: una nebbia pervasa da una luce cangiante si spande tra gli enormi montanti di granito, in mezzo ai quali si leva una figura torreggiante, dalle braccia incrociate sul petto possente e un randello delle dimensioni d'un tronco d'albero nella destra; è corrucciato come un tuono, e improvvisamente ti fa sentire come il Pollicino della favola.
«Dove sono i miei fiori di ciliegio?» tuona il gigante, facendo rimbombare tutta la pianura.

Non solo è un gigante, ma è pure toccato! Può darsi però che tu abbia con te qualche fiore di ciliegio; in tal caso farai meglio a consegnarglieli subito e a filare al **132**. Se ti balenasse per la mente di provare a passare, in barba al gigante e senza ombra di fiori di

Non solo è un gigante, ma è pure scemo.

ciliegio, sappi che rischi di uscirne un po' ammaccato: difatti ha qualcosa come 499 PUNTI DI VITA (e puoi esser contento che non siano di più), colpisce nel segno con un 3, e ogni volta ti assesta delle mazzate da +15. Puoi combatterlo con la magia, se sai impiegarla; ma sappi che anche il più potente degli incantesimi di morte non farà altro che metterlo K.O. per qualche momento. Se intendi rischiare, prova pure. Se ti uccide, vai al **14**. Se invece riesci a mandarlo nel mondo dei sogni per un po', o a immobilizzarlo in altro modo grazie alla magia, va' (ma sta' attento) al **144**. L'ultima possibilità infine (e forse la più sensata) è di ritornare alla mappa e scegliere un altro punto verso cui dirigerti.

57

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito uno smisurato fulmine erompe con un boato dal limpidissimo cielo verde che sovrasta il capo del Saggio, e va a colpire direttamente la scatola; e il brutto è che lungo tale percorso incontra, ahimè, proprio la tua testa.

Prova ad allisciarti un po' quei capelli bruciacchiati, e poi vai al **14**.

58

Ti trovi in un recinto circolare formato da grandi pietre, completamente diverso da quello della Piana di Salisbu-

ry. Qui le pietre sono meno numerose e di dimensioni minori; sembrano anche essere più antiche.
Tutt'attorno a te, per quanto lontano si spinga il tuo sguardo, si estende una landa sconfinata. Il sole brilla alto in un cielo limpido e verde. *Verde?* Guardi un'altra volta: il cielo è proprio verde (e il sole, te ne accorgi ora, splende di una luce violetta). Dovunque tu sia, certo non sei ad Avalon, anzi è probabile che tu non sia neanche nel mondo abitato.

Dovunque tu sia, non ha scopo che te ne stia lì impalato. Puoi avviarti in otto direzioni diverse (N, S, E, O, NE, NO, SE, SO). Forse la mappa del Regno delle Fate ti aiuterebbe ad orientarti, se ora l'avessi con te.
Se vuoi andare a nord, vai all'**11**.
Se vuoi andare a sud, vai al **17**.
Se vuoi andare a est, vai al **24**.
Se vuoi andare a ovest, vai al **92**.
Se vuoi andare a nord-est, vai al **35**.
Se vuoi andare a nord-ovest, vai al **48**.
Se vuoi andare a sud-est, vai al **67**.
Se vuoi andare a sud-ovest, vai all'**80**.

59

Il cammino si fa sempre più accidentato, e intorno a te la vegetazione cede via via il posto a un paesaggio roccioso e inaccessibile. Così su due piedi le uniche direzioni possibili sono due.

Puoi continuare verso nord, al **29**.
Oppure verso nord-est, al **116**.

60

Riesci finalmente a disincastrare la lama di EJ e ti guardi intorno, ignorando il bifolco steso svenuto a terra.
La stanza è ridotta a una completa baraonda: mobili sfasciati, credenze ribaltate, un laboratorio alchimistico ridotto a ferraglia buona da vendere a peso, libri e manoscritti di pergamena fatti a pezzi. La porta che dà all'esterno, scardinata e sfasciata, oscilla come un marinaio ubriaco; sul pavimento polveroso ci sono delle tracce allungate, come se qualcuno fosse stato trascinato fuori di peso, e impronte di stivali bagnati sono sparse per tutta la casa. Di Merlino nessuna traccia, e del resto non c'è anima viva qui dentro.
«Dove siamo?» chiedi a EJ.
«A casa di Merlino, direi».
Non è gran che come aiuto, pensi tra te e te: Merlino è noto per la stranezza dei posti in cui va a sistemarsi; non sarebbe la prima volta che la sua casa si trova in un castello di tronchi, in una caverna di cristallo, in una vecchia quercia o in una bolla d'aria in fondo a un pozzo. Anche se fosse vero che questa è la sua nuova casa, potresti trovarti in qualsiasi posto.
Ti fermi un attimo a riflettere, per fare il punto della situazione. Evidentemente a Merlino dev'essere capitato qualche cosa di molto spiacevole, probabilmente per via della rivolta di cui parlava. Le tracce sul pavimento sembrano indicare che è stato trascinato via di peso, e più passa il tempo, più aumentano le probabilità che i suoi assalitori riescano a farla franca.
Come se non bastasse, non avendo potuto incontrare Merlino dopo l'incantesimo, ti ritrovi completamente

sprovvisto di formule magiche e di equipaggiamento per la tua spedizione; nient'altro, cioè, che i tuoi PUNTI DI VITA, la tua abilità e la tua fedele spada parlante.

Puoi decidere di correre il rischio che gli assalitori di Merlino se la battano, ed esplorare la stanza nella speranza di trovare qualche incantesimo o qualche arma; in tal caso vai al **33**.
Puoi anche decidere di inseguire gli assalitori di Merlino senza far uso di magia o di altre risorse; allora vai al **66**.

61

«Ma come, Pip mio!» esclama Camilla. «Merlino non te ne ha parlato?» Ha un'aria sconcertata. «E purtroppo io non so proprio dove potresti trovarlo... Lui era sicuro che l'avresti già avuto con te al momento di arrivare qui. Ho paura che l'unica cosa da fare è tornare indietro a cercarlo: è un dischetto d'oro, grande circa come una monetina».

Dunque non ti resta che ripercorrere i tuoi passi dal punto in cui è cominciata tutta la faccenda, il che vuol dire, in pratica, dalla biforcazione: da lì potrai decidere se andare a nord, al **4**; oppure a sud, al **37**, o a sud-ovest, al **70**. Puoi anche raccogliere dell'achillea, al **18**, o dare un'occhiata all'impiccato, al **10**.

62

Si direbbe che tu abbia risolto il mistero, Pip, dato che questo è per lo meno uno dei tumuli. A un primo esame si presenta come una comunissima collinetta di terra. Ma

Su un fianco della collina c'è una porticina di legno.

quando gli giri intorno, scopri un massiccio portale di legno rinforzato in bronzo, incassato nel fianco del tumulo.
Sempre muovendoti con la massima cautela, provi ad abbassare la maniglia, e sorprendentemente questa si muove docilmente: il portale si apre, rivelando una rampa di scale in pietra; gli scalini sono levigati e incavati dall'uso, e si perdono nell'oscurità.

Vuoi veramente discenderli? La voce ti ha messo in guardia: il tumulo sbagliato vuol dire morte! Sta a te scegliere, naturalmente. Scendi le scale e arriverai al **95**. Altrimenti cerca l'altro tumulo e prova a vedere che accade lì.

63

Il cadavere sbarra gli occhi.
«Per il grande Hokei!» esclama con voce sguaiata. «Se sono i soldi quello che cerchi, Signoria, puoi star sicuro che questo disgraziato qui non tiene neanche un centesimo, e ti giuro che è la pura verità».
Istintivamente hai fatto un balzo all'indietro, mettendoti in guardia; ma subito ti accorgi che quel mucchio di stracci puzzolenti altro non è che un vecchio barbone.
«Niente paura, buon uomo, non sono un predone» lo rassicuri gentilmente, « e nemmeno un ladro o un tagliagole; sono solo un avventuriero, e cerco l'entrata al Regno delle Fate».
«Ah ecco, è così» dice, grattandosi senza ritegno: «vuoi dire il Regno dell'Orrore, è questo che vuoi dire?»
«Come scusa?»

Uno spettacolo che ti fa rizzare i capelli!

«Be', insomma tu cerchi la Danza dei Giganti... è quella l'unica entrata al Regno delle Fate, che io sappia!»
«La Danza dei Giganti?»
«Sì, il grande cerchio di pietre che si trova lungo la strada, a pochi passi da dove sei venuto. Hai proprio iella a non averlo visto!» e così dicendo si rialza. «Be', dato che non sei qui per portarmi via niente, è meglio che mi rimetta in marcia» e così dicendo riprende svelto il cammino verso nord.

> Puoi fare come lui, e andare al **41**. Oppure puoi decidere di dare un'occhiata a questa storia della Danza dei Giganti, facendo ritorno al bivio dal quale puoi nuovamente scegliere di andare a sud, al **37**, o a sud-ovest, al **70** (oppure dare un'occhiata più da vicino alla carcassa dell'impiccato, al **10**).

64

Be' Pip, ecco qualcosa per tendere i tuoi nervi al limite estremo. Non sapresti neanche tu dire come ci sei arrivato, ma ora ci sei: ti trovi dinanzi a un ampio lago di acqua scura e immota; un posto talmente silenzioso che potresti sobbalzare se un pesce rosso starnutisse. I vecchi alberi lungo le sponde, contorti e nodosi, lasciano pendere le fronde dei rami fino all'acqua.
Sulla riva, a un centinaio di metri dinanzi a te, è arenato un battello da traghetto di insolita fattura: lo scafo è ornato di bizzarre teste di demoni e di figure di animali mitici. Nell'imbarcazione si leva un personaggio dalla figura scarna, completamente nascosta dalla veste e dal cappuccio che indossa: forse è il Battelliere, ma è difficile

dirlo con sicurezza, dato che i tratti del suo volto si perdono nell'ombra del cappuccio. Mentre sei ancora impietrito a guardarlo, lo sconosciuto stende un braccio: dalla veste emerge una mano scheletrica, che ti fa cenno d'avvicinarti.

Se ti va veramente di farti un giretto in barca con questo strano figuro, vagli pure incontro, e raggiungilo al **108**.
Altrimenti puoi sempre fare il giro del lago andando verso nord, al **40**; oppure proseguire verso ovest, al **13**.

65

Perquisisci i tre Barbari: con avida meraviglia, ti accorgi che ognuno ha con sé una borsa d'oro.
Per stabilire quanto oro contiene ogni borsa, getta tre volte due dadi e moltiplica i risultati per 10.

Ora puoi riprendere il cammino nella Landa verso nord, all'**87**, oppure andare a sud, al **58**.

66

Sfondi d'impeto la porta d'uscita, e ti ritrovi di fronte la tua immagine riflessa nella superficie lucida d'uno scudo di bronzo.
In un altro momento saresti arrivato immediatamente a pensare che quasi sempre, dietro uno scudo, c'è un tizio armato di spada; ma lì per lì sei troppo stupefatto per pensare. Merlino non stava affatto scherzando: quel che vedi riflesso nel bronzo è proprio un tipo con un perno piantato nel collo!

Sempre a bocca aperta cominci a tastarti il collo per trovare il perno, ma prima che tu ci riesca il proprietario dello scudo, un fannullone tarchiato in gambaletti da pastore e con indosso un puzzolente giaccone di pelle di pecora, ti ha già colpito con una grossa mazza di legno.

> Non c'è proprio da sperare in una Reazione Amichevole, qui, e neanche in un primo colpo, perché quello lo dà il tuo avversario, che conta 26 PUNTI DI VITA e impugna una mazza che procura +4 punti di danno. Per tua fortuna è una mazza un po' fuori allenamento, sicché ha bisogno di almeno un 6 per colpire; inoltre, dato che non indossa alcuna armatura, ogni tuo colpo andato a segno lo ferisce in pieno. Se sopravvivi a questo combattimento, puoi passare sul suo corpo e andare spedito all'**83**. Altrimenti fa' una capatina al **14**.

67

Cespugli e rocce. Rocce e cespugli... questa Landa sembra non avere mai fine. Desolata, deserta...
Be', forse non tanto deserta, se si considera la figuretta seduta su quella roccia laggiù. Subito dai un'occhiata alla tua Sfera d'argento, e ti accorgi che manda dei bagliori bluastri. Bluastri? E che diavolo significa il blu? Verde indica situazione sicura, ambra un qualche pericolo, rosso pericolo grave... ma *blu*? Potrebbe essere qualsiasi cosa! Ti avvicini prudentemente all'ometto che, a un esame più ravvicinato, risulta essere un nano armato dalla testa ai piedi.

«Salve, signor nano!» gli fai, tutto educato (dato che non sai se devi considerarlo un amico o un nemico).
«Salve, gigantesco figuro!» risponde il nano, e giustamente, dato che tutto è relativo.
«Mi chiamo Pip» fai, per presentarti. «Sono alla ricerca della Grande Spada, Excalibur, su incarico di Sua Maestà il re Artù di Avalon!»
«Mi chiamo Ben» risponde il nano. «Sono qui a caccia di Borfax!»

Prima la Sfera che manda bagliori bluastri, ora questo guerriero in miniatura che parla di un misterioso Borfax: il mondo è pieno di enigmi. E di decisioni da prendere.
Vuoi offrirti di aiutare Ben a catturare un Borfax, qualunque cosa sia? Allora vai al **36**. Altrimenti puoi prendere educatamente congedo e rimetterti in cammino in una delle seguenti direzioni: a ovest, al **17**; oppure a sud-ovest, al **38**; o a sud, al **53**; oppure ancora a est, al **59**; o infine a nord, al **24**.

68

Prende delicatamente l'estremità sinistra del perno, lo fa ruotare dolcemente con un movimento a vite, e infine lo estrae senza incontrare alcuna resistenza.
«Ecco fatto» dice Camilla, gettandolo lontano. «Sono sicura che ti sentirai molto meglio senza quel ferro arrugginito».

Forse è effettivamente così: ma ora passa subito al **31**.

69

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito uno smisurato fulmine erompe con un boato dal limpidissimo cielo verde che sovrasta il capo del Saggio, e va a colpire direttamente la scatola; e il brutto è che lungo tale percorso incontra, ahimè, proprio la tua testa.

Prova ad alllisciarti un po' quei capelli bruciacchiati, e poi vai al **14**.

70

Ah, com'è bello ritrovarsi ancora una volta sulla strada! Camminare sentendo il peso di ogni passo, senza avere la minima idea di dove stai andando o di cosa farai una volta che sarai là! Eppure è una bella giornata, gli uccellini cantano, c'è un'aria frizzante, e la sola cosa che possa impensierirti è quella massa di brutti figuri armati di forconi che stanno venendo piuttosto rapidamente proprio incontro a te.
In un attimo hanno completamente bloccato la strada: devono essere almeno in 25, e hanno un'aria poco ben disposta, anzi quasi malevola, per non dire minacciosa.
«Fate strada!» dici spavaldo, carezzando l'elsa della tua spada (anche se in verità sai che avresti ben poche speranze nell'affrontare tanti avversari in una sola volta).
«Facci vedere prima il tuo Contrassegno del Diritto di Passaggio, con le iscrizioni!» ringhia il capo, sollevando minacciosamente il forcone.

Se hai il Contrassegno del Diritto di Passaggio, basterà che lo porga al capo e ti sarà permesso di passare senz'altro al **111**. In alternativa puoi decidere di af-

frontare tutti quegli energumeni avvalendoti dei tuoi incantesimi magici (o ancora, se sei veramente matto, puoi buttarti su tutti e 25 gli avversari senza far uso di magia, e sperare nell'ottima forma di EJ: ognuno di loro comunque ha 30 PUNTI DI VITA, colpisce con almeno un 6, e procura +2 punti di danno con il suo forcone). Se ce la fai, vai al **111**. Se rimani ucciso, vai al **14**. Come ultima possibilità, puoi sempre ritornare sui tuoi passi. Quando arrivi alla biforcazione, puoi andare verso nord, al **4**; oppure a sud, al **37**; o ancora esaminare l'impiccato, al **10**.

71

Il difetto di questa Landa desolata è che ogni luogo sembra perfettamente uguale a un altro. Ora come ora puoi scegliere tra quattro diverse direzioni, e c'è ben poco che ti possa venire in aiuto per prendere una decisione.

O vai a nord, all'**87**.
O vai a ovest, al **116**.
O vai a sud, al **76**.
O vai a est, al **29**.

72

Le grandi pietre di granito del cerchio più interno incombono tutt'intorno: dinanzi a te c'è una lastra di granito, collocata in modo da formare un possente altare; e sull'altare...

Non vuoi sapere che cosa c'è sull'altare, è vero, Pip? Puoi sempre ritornare alla mappa e cercare un altro

punto verso cui dirigerti! Oppure potresti fare una capatina da Merlino per fare un po' di provviste; o qualsiasi altra cosa ancora. Ma se veramente insisti a voler fronteggiare la sconvolgente creatura dall'aspetto orrendamente pallido e dalle lunghe zanne che ora si leva dall'altare, allora va' pure al **120**.

73

Il guaio con questa Landa desolata è che sembra sempre uguale. Nient'altro che terra brulla, sterpaglie e rocce, a perdita d'occhio.
Continui a inoltrarti, avanzando a fatica, e intanto rifletti sulla tua missione, e sulla natura di quella spada senza la quale Artù non potrà più conservare il suo regno.
Sei talmente assorto nei tuoi pensieri che non ti accorgi che la Sfera d'argento si è accesa d'una luce ambrata.

Il motivo dell'allarme è un piccolo scorpione, proprio accanto ai tuoi piedi. Dato che non te ne sei accorto in tempo, non hai alcuna possibilità di scappare o di gettare un dado per assicurarti un attacco di sorpresa (e naturalmente non vale la pena pensare di arrendersi a uno scorpione). La bestiaccia ha bisogno di un 6 per colpire nel segno. La ferita che ti procura comporta la perdita di solo 3 PUNTI DI VITA, quale che sia il risultato della gettata; ma il veleno che ti inietterà al primo colpo farà sì che tu perda 2 PUNTI DI VITA a ogni successivo paragrafo, sino al momento in cui potrai masticare un po' di achillea, cioè l'unico antidoto al veleno di questa particolare razza

di scorpioni. Uccidere lo scorpione non dovrebbe essere difficile, visto che conta solo 8 PUNTI DI VITA. Dando per scontato che per il momento sopravviverai all'incontro con lo scorpione (altrimenti vai al **14**), puoi scegliere se andare a ovest o nord-ovest, al **13**.
Oppure a est, al **92**.
O a sud, al **53**.
O ancora a nord, all'**87**.
A nord-est, al **103**.
A sud-est, al **38**.
A sud-ovest, al **32**.

74

Ti avvicini prudentemente alla collinetta, che ti appare sempre più simile a un gigantesco formicaio.
Ora che sei ancora più vicino, vedi un'apertura non più larga di una spanna su un fianco della collinetta. Improvvisamente scorgi qualcosa che si muove: all'interno dell'apertura vedi due antenne che ondeggiano piano. Immediatamente una formica grossa come un ratto sbuca fuori dall'apertura del formicaio, fa ondeggiare le antenne nella tua direzione e sgattaiola via nuovamente.

Sì, certo, potrebbe essere l'unica formica rimasta in casa; d'altra parte se le sue compagne sono in casa, puoi provare a vedere se riesci a ottenere 148.000 Reazioni Amichevoli. Può anche darsi che tu riesca a raggiungere qualche accomodamento con la Regina. Sta a te decidere: se sei ancora deciso a vedere un po' più da vicino quello stupido formicaio, vai al **49**.

Altrimenti puoi sempre decidere di andare verso nord, al **48**; o verso est, al **17**; o verso ovest, al **13**; oppure verso sud, al **53**; o ancora verso sud-est, al **38**.

75

«Non c'è nessuno qui, oltre a me» rispondi gentilmente. «Visto che ormai mi hai sbugiardato a proposito di quella storia di Pip l'Eroe, non mi resta altro che confessarti quello che sono: nient'altro che un girovago ventriloquo».

«Un giroventriloche?» sbotta il bifolco, poco convinto, mentre rovista nella cesta; non vi trova altro che EJ, che fortunatamente ha il buon senso di non immischiarsi e di far finta di essere semplicemente una spada.

«Un ventriloquo» riprendi. «Do degli spettacoli in cui faccio in modo che la mia voce provenga dai luoghi più diversi».

«Mai sentia 'na roba cussì» fa quel tipo.

«Se permetti che esca da questa cesta, proverò a dartene una dimostrazione» suggerisci.

«Bon, prova, ma no' far el furbeto, ricòrdite!»

Ti alzi, con un sorriso disarmante, ed esci fuori dalla cesta. «Come puoi vedere» cominci, «qui dentro non c'è altro che questa vecchia caricatura di spada rugginosa. Ora sta' bene attento...»; assumi una posa drammatica e bisbigli: «Psst, di' qualcosa, EJ!»

«Chi sarebbe una vecchia caricatura di spada rugginosa, di grazia?» esplode finalmente EJ, con un tono da attaccabrighe.

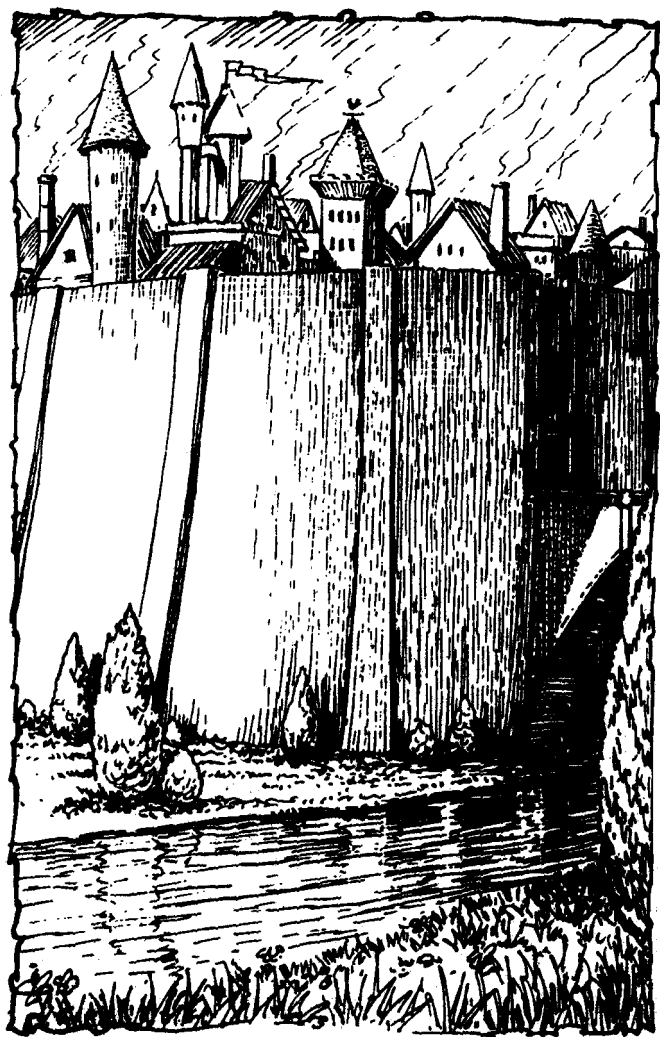
«Uah!» esclama il tipo. «Come ti ai fato, uh?»

Il contadino impugna la clava.

«Un giochetto!» dici alzando le spalle. «E se metti il tuo randello accanto alla spada, li farò parlare l'uno con l'altra!»
«Per vero?» domanda il bifolco, lasciando cadere il randello nella cesta. «Bon, alora, prova un poco!»
Al che, dato che non ha più il randello, ti scordi di ogni astuzia e diplomazia e gli sferri un pugno nella gola, conquistandoti automaticamente il primo colpo a condizione di fare almeno un 6 (dato che non stai usando EJ), e procurando all'avversario solamente il danno corrispondente al punteggio dei dadi, senza alcuna aggiunta dovuta alle armi.

> Lo stolto energumeno dispone solo di 15 PUNTI DI VITA, nonostante la stazza notevole. Dato che non si fa uso di armi in questo combattimento, nessuno può restare ucciso. Se riesci a metterlo K.O., raccogli EJ e vai al **60**. Se è lui a metterti al tappeto, ti risveglierai ancora una volta al **3**.

76

Questa sì che è nuova! Stai per arrivare nei pressi di una città cinta di mura, e man mano che la osservi ti accorgi che c'è qualcosa di molto strano! Sembra che non ci sia alcun ingresso nelle mura! Nessuna porta! E come fanno gli abitanti a entrare e uscire dalla città? E, ciò che importa di più: come fanno gli avventurieri testardi, di cui tu sei un degno rappresentante, a entrare e a uscire dalla città? La cosa più seccante è che, da quanto puoi vedere al di sopra delle mura, sembrerebbe un posto veramente in-

Il fiume passa tra le mura di una strana città.

teressante: alte cuspidi di edifici, e torri svettanti come nei libri di fiabe.
Provi a girare attorno, convinto come sei che ci dev'essere un'entrata da qualche parte. Si direbbe che la città sia divisa in due da un fiume, che però è sfortunatamente troppo ampio, rapido e profondo per poter essere attraversato a nuoto; scopri però un ponte privo di sorveglianza, che ti permette di passare sull'altra sponda; ma anche l'altro settore della città è cinto da mura invalicabili, e prive di alcuna traccia d'entrata.

Visto che non c'è alcun modo di entrare, non ti resta che scegliere se andare a sud, all'**81**.
O a est, al **29**.
O a ovest, al **47**.
O a nord, all'**87**.

77

L'ampio corso della corrente ti porta rapidamente a est per diverse ore; poi il corso del fiume inizia a restringersi e a rallentare.
Ti viene da pensare che questa potrebbe essere l'occasione buona per raggiungere la sponda meridionale del fiume: calcoli fulmineamente le possibilità che hai di farcela e di arrivare a riva asciutto, e decidi che sono piuttosto alte.
Ma è veramente la direzione migliore da prendere?

Devi decidere subito, Pip. Se decidi di tentare di raggiungere la sponda sud, getta due dadi: se il punteggio che ottieni è superiore a 3, approderai senza incidenti all'**81**; se invece fai 3 o meno, la zattera si

Ci sono tre megere affaccendate attorno a un calderone.

rovescerà, depositandoti fortunosamente zuppo e infreddolito all'**81**, ma con 10 PUNTI DI VITA in meno (se la perdita di 10 PUNTI DI VITA ti uccide, dovrai fare una lunga deviazione prima di arrivare all'**81**, vale a dire passare per il **14**!). In alternativa, puoi sempre continuare a seguire il fiume in direzione est, fino ad arrivare al **91**.

78

Eccoti qui, a uscire dal fitto degli alberi per andare a finire a capofitto in un pasticcio ancora peggiore! Nel mezzo di una radura, curve attorno a un calderone borbottante, stanno tre vecchiacce dai nasi adunchi e bitorzoluti, vestite di nero e con strani cappelli a punta. Si direbbe che stiano preparando una qualche ricetta di stufato di zampe di rospo, occhi di salamandra e ali di pipistrello. Si possono fare almeno due ipotesi: o è una compagnia di teatranti che stanno ripassando una scena del *Macbeth*; oppure si tratta effettivamente di un autentico Sabba delle streghe. Per tua fortuna non è difficile capire quale sia quella vera.
Ma improvvisamente una di quelle care vecchiette salta su urlando come un'ossessa: «Guardate! Guardate cos'abbiamo per *dessert*, oggi!» fa alle altre comari. È un punto di vista poco lusinghiero, dato che sta puntando il dito proprio verso di te!

Be', Pip: qui o si combatte o si va a insaporire lo stufato! Queste streghe sono di un tipo un po' speciale; ne saprai di più dopo aver letto l'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari.* Se eventualmente rie-

sci a sopravvivere a quest'incontro, vai al **97**. Altrimenti saranno *loro* a raccogliere i tuoi ossicini e a farli volare fino al **14**.

79

Bel combattimento, Pip! E oltre tutto ne valeva la pena, dato che ciascuno dei tre briganti aveva in tasca 500 Pezzi d'Oro, che ora sono di tua proprietà.
Be', queste erano le buone notizie. Veniamo a quelle meno buone: proprio dietro la prossima svolta, la strada è stata bloccata da una frana: non ti resta che tornare alla biforcazione.

Di lì potrai continuare verso sud, al **37**; oppure a sud-ovest, al **70**; o andare a dare un'occhiata all'impiccato, al **10**.

80

Ti stai avvicinando a una collinetta che, a esser sinceri, ha stranamente l'aria di un gigantesco formicaio. Se veramente è un formicaio gigante, le formiche che lo

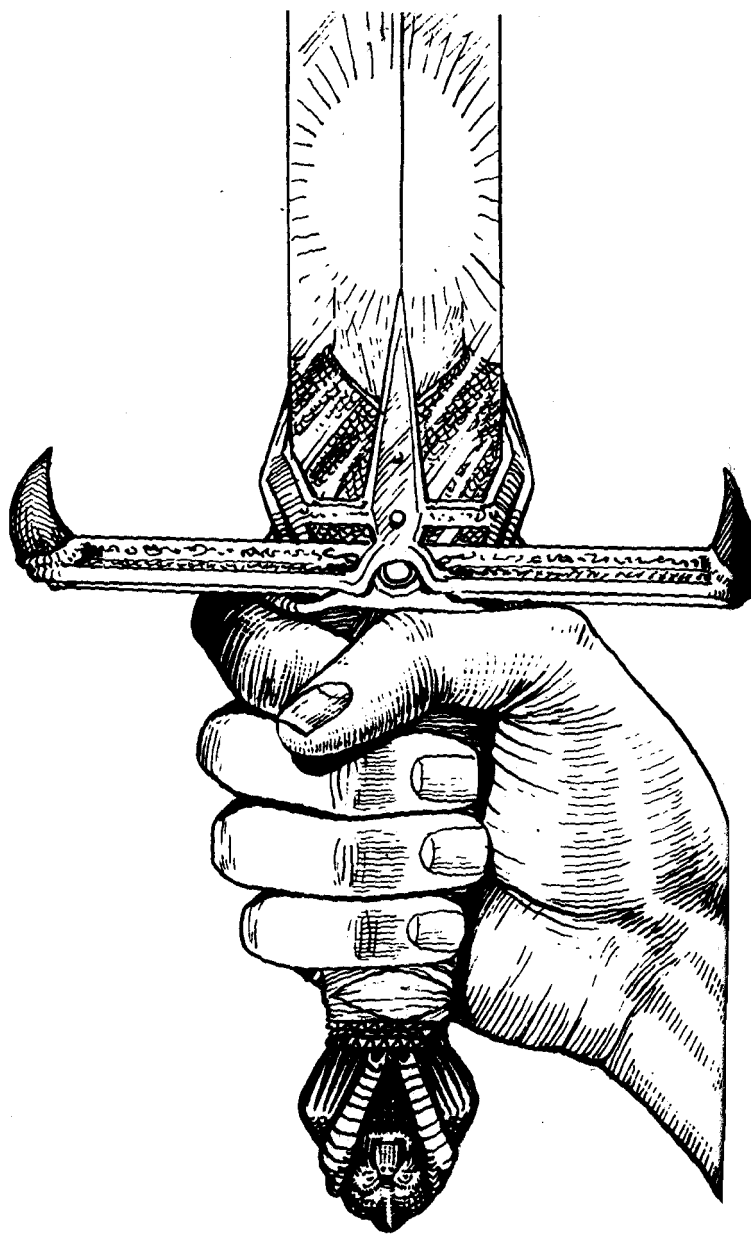
abitano devono avere la taglia di grossi ratti, e non vale neanche la pena di pensarci, no? Ma forse non è affatto un formicaio gigante.

Se vuoi andare a esplorare i fianchi della collinetta, vai al **74**.
Altrimenti sei libero di andare verso nord, al **48**. O verso est, al **17**; oppure verso ovest, al **13**. O ancora a sud, al **53**, o a sud-est, al **38**.

81

Dopo un breve tragitto in direzione sud, ti ritrovi al **99**.

82

Visti da vicino, quei cristalli scintillanti ti sembrano più che mai assomigliare al sale; ti inginocchi, e ne raccogli un po' con le dita, provando ad assaggiare con la lingua.
«Ehi, vacci piano!» salta su EJ. «Potrebbe essere veleno, sai?»
Proprio in quell'istante ti porti le mani alla gola, emetti un gemito strozzato, giri due volte su te stesso e stramazzi a terra sulla schiena, il volto scosso da smorfie orribili, mentre le gambe e le braccia sono agitate da spasmi incontrollabili.
Poi ti rialzi, con un sogghigno (così EJ imparerà a farsi prendere dal panico). «Non è veleno» dici. «Anzi, direi che ha un gusto abbastanza gradevole». In effetti quei cristalli ti hanno lasciato un piacevole formicolio sulla lingua.
Vuoi dirmi allora perché ti è sparita la testa?» domanda EJ.

«Oh, EJ, ti prego, non lasciarti andare a questo genere di battute, solo perché per un attimo hai creduto davvero che io...»
«No, no» insiste EJ. «Non è affatto una battuta. Prova a specchiarti nella mia lama!»
Guardi nel riflesso della lama, ed effettivamente è così! Piedi, braccia, gambe, busto... c'è tutto (sia pure un po' distorto), meno che la testa! Provi a toccarti, per capire, e ti ficchi un dito in un occhio. Be', Pip, la testa è ancora lì, e sembra sia in ordine; salvo che è invisibile!
«È... è incredibile!» mormori. «Dev'essere una qualche specie di cristalli dell'invisibilità!»
«La qualità del prodotto lascia alquanto a desiderare» osserva EJ. «Stai ritornando visibile».
«Ma è perché ne ho assaggiato pochissimo» rispondi, cominciando a riempirti le tasche di manciate di cristalli. «Forse se ne prendo di più posso diventare completamente invisibile».

Forse è proprio così. Il fatto è però che ti sei talmente entusiasmato per quello stupido sale, che non ti sei accorto che la Sfera d'argento ha cominciato a mandare bagliori d'un rosso vivo. E nemmeno hai sentito i passi furtivi che si avvicinavano alle tue spalle. Così è troppo tardi quando due braccia invisibili ti stringono con forza terrificante. Giri spasmodicamente la testa, ma non c'è niente da vedere! La cosa che ti ha aggredito è completamente invisibile.
Dato che non hai modo di correre, di arrenderti o di colpire per primo, sarà meglio che tu sappia che i PUNTI DI VITA del tuo avversario sono 45, che col-

pisce con un 5 e ad ogni colpo mandato a segno ti procura un danno di +6 punti, a causa della sua forza formidabile. Ma quel che forse più ti preme di sapere al momento è come liberarti dalla sua presa: be', devi fare almeno un 7, prima di liberarti e di potergli assestare un colpo. E ogni volta che tirerai i dadi senza raggiungere un 7, 6 dei tuoi PUNTI DI VITA rimarranno stritolati tra quelle braccia.
Sei proprio nei guai, Pip; e anche se riesci a svincolarti, t'accorgerai che è un avversario estremamente difficile da colpire, tanto che mancherai un colpo su due, qualunque sia il risultato dei dadi.
Se ti capita di restare ucciso in un postaccio simile, vai al **14**. Se invece, malgrado tutto, riesci ad avere la meglio sul tuo invisibile avversario, vai al **96**.

83

Ora che hai un momento per guardarti intorno, puoi iniziare ad orientarti per capire dove ti trovi. La costruzione dalla quale sei appena uscito ha la forma di un cubo dagli spigoli leggermente arrotondati, situato su un altopiano che corona un'altura rocciosa. Le finestre del cubo sono sagomate in forma perfettamente circolare, e sono disposte sulle facce in modo da dargli veramente l'aspetto di un dado a sei facce. Il risultato è effettivamente affascinante, ma in questo momento non hai tempo di badarci.
Dal bordo dell'altopiano si snoda un sentiero stretto che scende verso valle; riesci a scorgere un gruppo di uomini che si affrettano giù per quel cammino; sono impacciati dalla furiosa resistenza che oppone loro una figura alta

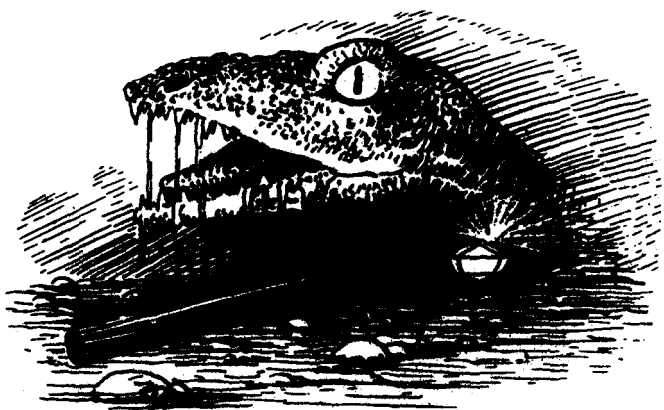
e magra, dalla tunica bianca e dalla barba anch'essa bianca, che evidentemente stanno cercando di rapire.
«Ehi, voi, laggiù! Fermatevi!» urli deciso, e brandisci EJ sopra la testa. Il gruppetto si ferma, e tutti si voltano in direzione del richiamo. Per qualche momento sembra che stiano discutendo sul da farsi, quel tanto che basta perché tu inizi a domandarti se forse la sorpresa non sarebbe stata una strategia migliore, visto anche che sono in sette, senza contare la figura vestita di bianco che è sicuramente quel brontolone del tuo consigliere, il vecchio Merlino.
Sono troppo lontani perché si possa sentire quello che dicono, ma ecco che tre di loro si staccano dal gruppo e iniziano a risalire di corsa il sentiero verso di te. Tutti e tre agitano delle mazze +3, e anche per questo non hai l'impressione che stiano venendo su per farti dei complimenti. Resti comunque con i piedi saldamente piantati e le gambe larghe, mentre EJ freme di eccitazione nella stretta sicura della tua destra.
Ecco: gli uomini hanno raggiunto il ciglio dell'altopiano, e la lotta comincia!

Sarà un combattimento ben serrato, per un'avventura appena iniziata: ciascuno di questi tre rozzi villici ha 20 PUNTI DI VITA, e per quanto abbiano bisogno di almeno un 6 per colpire, le loro mazze, come si è detto, arrecano +3 punti di danno. Se cadi in combattimento, vai al **14**. Se invece riesci a sbaragliarli, quelli rimasti più sotto abbandoneranno Merlino e se la daranno a gambe, dandoti modo di proseguire (più o meno tranquillamente) fino al **7**.

84

Con estrema cautela appoggi il dito sul numero.
Subito uno smisurato fulmine erompe con un boato dal limpidissimo cielo verde che sovrasta il capo del Saggio, e va a colpire direttamente la scatola; e il brutto è che lungo tale percorso incontra, ahimè, proprio la tua testa.

Prova ad allisciarti un po' quei capelli bruciacchiati, e poi vai al **14**.

85

Congratulazioni Pip! Ce l'hai fatta! Sei in piedi sul ponte: ti manca un po' il fiato, ma sei abbastanza al sicuro per il momento. Dai uno sguardo intorno: ora puoi vedere che la parte più importante della città è quella settentrionale, mentre in quella meridionale sorge un numero di edifici assai minore; prima di poter riflettere su quale direzione ti conviene prendere, scorgi due nani barbuti che vengono nella tua direzione, un maschio e una femmina. Sì, proprio così: una nana barbuta! E la sua

barba è almeno altrettanto folta di quella del suo compagno, cioè *molto folta.* Appena si accorgono di te si fermano sbalorditi.
«Henry! Quel figuro lì! È sbarbato!» esclama la nana, rivolgendosi al suo compagno con espressione allarmata e offesa.
«Nessuno oserebbe mai entrare a Scroghollow con la faccia sbarbata, tesoro!» fa Henry, dopo un attimo di smarrimento. «Non certo con la Polizia, le Guardie e tutta quella gente pronta a ucciderlo, a riempirlo di botte e a gettarlo in prigione. Lo sai bene, Minnie, che una faccia sbarbata è assolutamente illegale a Scroghollow!»
E con queste parole la riprende a braccetto, incurante del fatto che la sua Minnie lo stia prendendo a vigorose borsettate, e la costringe a proseguire il cammino, facendo persino un cortese ma assolutamente miope cenno di saluto nella tua direzione mentre ti passa davanti.

Niente di grave per il momento: ma questo incidente può perlomeno fare intuire che non andrai lontano in questi paraggi, a meno che tu non abbia una faccia decentemente barbuta. Se per caso hai con te barba e baffi finti, non esitare a tirarli fuori e a metterteli. Altrimenti puoi sempre tentare di fare una capatina a casa di Merlino per rifornire il tuo equipaggiamento, prima di procedere oltre. Oppure puoi provare l'emozione di visitare la città con una faccia sbarbata. In quest'ultimo caso dovrai rispettare la seguente procedura.
Ogni volta che stai per entrare in un nuovo paragrafo, devi lanciare un dado: se fai un 4, un 5 o un 6 puoi proseguire senza intoppi al paragrafo prescelto. Se

invece il punteggio che avrai ottenuto sarà inferiore a 4, significa che avrai incontrato una pattuglia della Polizia Nanesca in perlustrazione (puoi stabilire di quanti elementi è composta la pattuglia gettando ancora una volta il dado: il risultato corrisponde al loro numero). A meno che tu non sia pronto a combattere all'ultimo sangue con i nani, dovrai fermarti al «chi va là», e rischiare un'ammenda o l'arresto. Il che significa:

a) pagare immediatamente 200 Pezzi d'Oro di ammenda;

b) andare in tribunale.

Se non sei in grado di pagare l'ammenda, e scegli di andare sotto processo, devi lanciare ancora una volta i dadi: se il punteggio va da 10 a 12, potrai essere rilasciato su cauzione; se ottieni un punteggio tra 7 e 9, sarai temporaneamente bandito dal paragrafo dove volevi andare e dovrai sceglierne un altro da affrontare per primo. Con qualsiasi altro punteggio sarai impiccato.

Ora, se vuoi, puoi studiare la piantina della città che si trova in fondo al libro e decidere dove preferisci andare.

86

La torre è una costruzione robustissima, provvista di una sola entrata: un massiccio uscio di quercia, sul cui lato *esterno* è posto un catenaccio, come se la sua funzione fosse di impedire che qualcuno *esca*, piuttosto che entri.

Provi a muovere il catenaccio, e ti accorgi che scorre facilmente: ma non hai neanche finito di pensarlo, che la porta si spalanca con uno schianto, colpendoti con incredibile violenza e facendoti volare un bel po' più in là.

Il che non è poi del tutto male, dato che almeno così sei momentaneamente fuori della portata della creatura che hai appena liberato da quella prigione. È un essere di corporatura tarchiata e forzutissimo, di aspetto umanoide, se non fosse per i cornetti che porta in testa e per le scaglie da rettile di cui il suo corpo è ricoperto: è simile, per diversi aspetti, al genere di incubo che potresti aspettarti addormentandoti dopo esserti ingozzato di formaggio e whisky. Il bestione ha un momento di esitazione, abbacinato com'è dalla luce del giorno che non vede da un bel po' di tempo. Questo ti dà la possibilità di scegliere sul da farsi.

a) *Combattere.* Troverai tutte le informazioni necessarie per affrontare la creatura in questione nell'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari.* Nel caso dovessi farcela a sopravvivere a questo scontro, puoi passare al **106**. Se perdi, vai al **14**.

b) *Correre come il vento.* Purtroppo l'isola è così piccola che la tua unica via di scampo, ora che il traghetto è sparito, sono le acque del lago. Basterà che lanci un dado e ottenga un risultato equivalente a 3 o maggiore: potrai allora raggiungere la riva e dirigerti verso nord, al **40**, oppure a est, al **13**. Se invece fai solo 1 o 2, significa che affoghi, e vai diritto giù al **14**.

87

Mai vista una cosa simile, Pip! A poche centinaia di metri dinanzi a te, il terreno *cessa* semplicemente, come se avessi raggiunto un enorme baratro. Prosegui con cautela, saggiando il cammino dinanzi ai tuoi piedi. Alla fine raggiungi l'*orlo*, e provi ad affacciarti. La parete del precipizio sprofonda più di quanto non possa vedere occhio umano, e si perde nelle profondità dello spazio. Si direbbe che non sia un burrone qualunque. E là, là in fondo... brillano delle stelle lontane!
Ecco il confine ultimo del mondo!

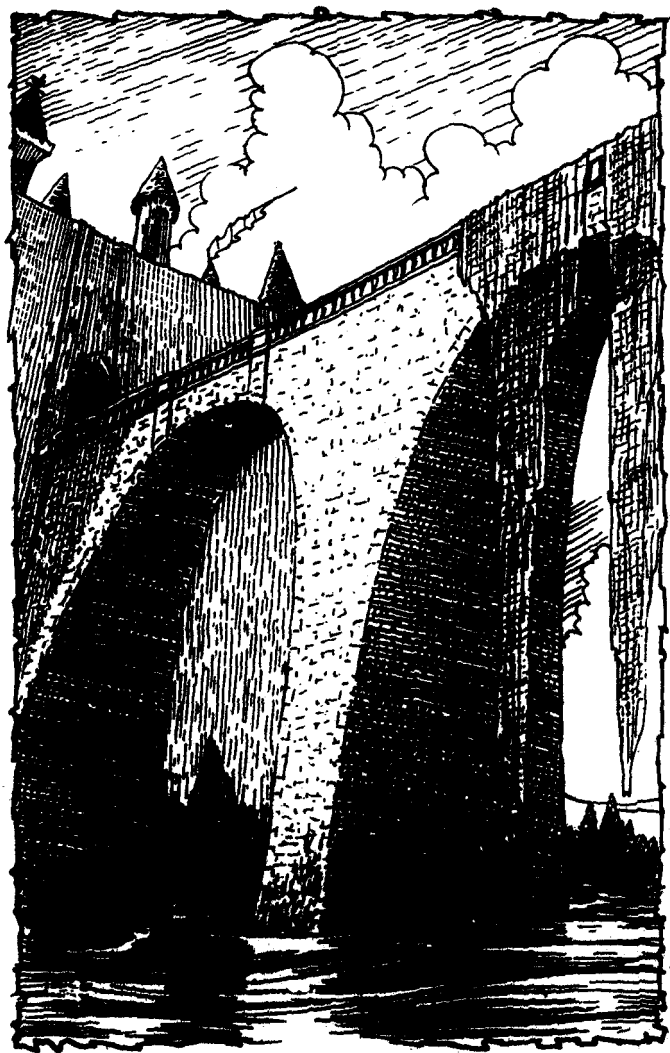
Il punto è: che cosa intendi fare, al riguardo?
A sud si va all'**11**.
A sud-ovest, al **103**.
A sud-est, al **116**.
Le altre direzioni ti riconducono all'orlo del baratro; se sei abbastanza incosciente da farlo, puoi provare ad affrontare questa esperienza, che ti attende al **147**.

88

Nel momento in cui stringi la palla di piombo nella sinistra, tutto intorno a te inizia a ruotare vertiginosamente, e d'un tratto ti ritrovi catapultato nelle più remote desolazioni della Landa.

Vai al **71**.

89

Attento, Pip! È una macchina per il trasporto istantaneo in ogni direzione dello spazio (e forse anche del tempo!). Ma è troppo tardi, e ora te ne accorgi a tue spese,

La zattera si sta avvicinando ad un altissimo ponte.

malgrado tutti gli avvisi che c'erano. Il mondo intero ti turbina attorno fino a farti venire il capogiro, e la nebbia in cui improvvisamente ti ritrovi avvolto si dissolve poi a poco a poco.

Se hai toccato la faccia arancione, vai al **50**; se hai toccato quella indaco, vai al **13**; se è quella gialla che hai toccato, vai al **29**; se invece era quella violetta, vai all'**87**.

90

«Ah, che sollievo!» dice Camilla. «Per un attimo ho temuto che non l'avessi con te. Ti servirà comunque anche questo...» e così dicendo estrae un ramo di fiori di ciliegio da una falda della veste (non ti pare che questa sia una parte molto carina dell'avventura? Ma non temere: non durerà a lungo!). «Dovrai offrire questo ramo fiorito al Guardiano della Porta».
«E dov'è la Porta?» domandi impaziente.
«Al **56**» risponde Camilla con un sorriso. «Il Guardiano ti dirà cosa fare in seguito».

91

Per la Maiella! Lì davanti c'è una città! Il fiume che ti sta trasportando ci passa proprio in mezzo; ed è una città ben strana: tra i suoi tetti svettano le agili cuspidi degli edifici e le sommità delle torri alte come nei libri di fiabe. I due settori in cui il fiume divide la città, quello settentrionale e quello meridionale, sono entrambi cinti da alte mura: ma via via che la corrente ti porta più a est riesci

a scorgere un enorme ponte che li congiunge. Dalla spalletta del ponte pendono delle pesanti reti da pesca.

Quelle reti ti stuzzicano, Pip: con un po' di fortuna potresti riuscire ad agguantarle al volo nel momento in cui la zattera passerà sotto il ponte, arrampicarti e salire su fino al ponte. Se vuoi tentare, getta due dadi: se il punteggio che ottieni è superiore a 4, riuscirai nel tuo intento e arriverai incolume all'**85**. Se fai solo 4 o meno ancora, non hai che da scegliere fra precipitare nel fiume e affogare nella sua gelida corrente, o rimanere strangolato tra le robuste maglie della rete: sia l'una che l'altra scelta ti portano al **14**.
Se preferisci restare ben saldo sulla zattera, il fiume ti trasporterà attraverso la città, e arriverai finalmente al **101**.

92

C'è qualcosa in movimento all'orizzonte: qualcosa di fulvo e peloso, e anzi sembra che siano parecchi. Un'occhiata alla Sfera d'argento conferma il tuo presentimento: brilla d'una luce rosso cupo, il che significa che ti trovi veramente in pericolo. Fai per tornare sui tuoi passi, ma subito dietro di te si leva un coro di ululati e gemiti.

Si direbbe che sia in corso una caccia, Pip, e che tu sia la preda. Per sapere di che si tratta e quanti sono, vai all'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari*. Se sopravvivi a quest'incontro, puoi proseguire in una delle seguenti direzioni: a est, al **58**; a nord, al **103**; a ovest, al **73**; a sud, al **53**. Se non riesci a farcela, l'unico posto in cui puoi andare è al **14**.

93

Forse non è il posto migliore da esplorare, Pip: questa è una Torre di Guardia (lancia due dadi per stabilire quante guardie sono di servizio: ciascuna ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce a partire da un lancio di 5 e a ogni colpo di spada portato a segno provoca una ferita pari a +3 punti).
«Flìcchete o Flòcchete?» ti chiede con tono inquisitorio la sentinella, quando fai per entrare. «Rispondi, e subito!»

È una domanda assurda, ma solo in apparenza: sarà meglio che provi a rispondere. Se vuoi puntare tutto su un Flìcchete, vai al **107**; ma se conosci le segrete potenzialità di un Flòcchete, vai al **119**.

94

Le superfici metalliche del cubo mandano una tenue luminescenza di cui ti accorgi mentre ti avvicini: la luce che emana ha un colore diverso per ogni singola faccia. Ora, delle quattro facce che vedi, una manda una luce arancione, un'altra indaco, la terza è violetta e la quarta gialla. Su ogni faccia è scritto a grandi lettere un avviso molto semplice: NON TOCCARE!

Se sei il genere di avventuriero che dà bado a qualunque stupidaggine veda scritta, puoi anche lasciare perdere il cubo e dirigerti verso ovest, andando al **58**; o verso est, al **59**; o ancora verso nord, all'**87**; o anche verso sud, al **53**.
Naturalmente se provi un irresistibile desiderio di toccare il cubo, sei liberissimo di farlo. Scegli il colore

della faccia che preferisci toccare, imprimitelo nella memoria (o scrivilo) e poi vai all'**89**.

95

Scendi le scale fino ad arrivare a una camera dalle pareti di pietra, delle dimensioni di circa 6 metri per 6. Sulla parete di fronte alle scale qualcuno ha inciso un messaggio.

Vuoi avvicinarti al muro per leggere il messaggio? Vai al **156**. Se invece preferisci, sei ancora in tempo a dare un'occhiata alla mappa e a cambiare destinazione.

96

Per la Maiella! Un orso! Un orso bruno, corpulento e massiccio: è ridivenuto visibile ora che l'hai abbattuto.

Per quel che ne sai la zona potrebbe esserne infestata; e chissà quali altri tipacci ci sono in giro, tutti perfettamente invisibili. Raccogli qualche manciata di cristalli e riempitene una tasca: ne avrai per sei singole dosi. Ogni volta che ne prendi una, getta un dado: con un 6, diverrai completamente invisibile e godrai di un effetto sorpresa sul tuo avversario, oltre a far sì che in combattimento lui sbagli ogni secondo colpo. Con un 5 invece solo la testa ti diventerà invisibile: opportunità da non disprezzare, dato che qualsiasi avversario che non otterrà almeno un 6 sarà costretto a fuggire in preda al panico. Qualsiasi altro punteggio tu faccia dopo aver preso una dose di cristalli, farà soltanto sì che tu divenga invisibile qua e là, a chiaz-

ze: e all'avversario scapperà più che altro da ridere al vederti.

Ora però bisogna sbrigarsi, prima che capiti da queste parti qualche altro orso.

Verso nord si arriva al **17**.

Verso sud si arriva al **53**.

Verso est si arriva al **47**.

Verso ovest si arriva al **13**.

97

Be', hai dato il meglio di te stesso, Pip, e ti sei veramente meritato di sgominare quelle tre megere infernali! E siccome la fortuna aiuta gli audaci, anche se le tre arpie non avevano con sé il becco d'un quattrino, puoi senz'altro considerarti il nuovo proprietario della Folgore di Minni, della Medusea di Angi e delle Pillole all'Alito di Drago di Tikky.

La Folgore, che colpisce con un lancio di almeno 6, può eliminare la metà dei PUNTI DI VITA di un tuo avversario; ma in quest'avventura potrai usarla solo una volta.

La Medusea, che potrai mettere alla prova ottenendo un lancio con un punteggio di 6 o più, produce una massa di gelatina che assorbe 10 PUNTI DI VITA dell'avversario per ogni turno di tutto il combattimento. Nel corso di questa avventura potrai impiegarla soltanto due volte.

Le Pillole all'Alito di Drago (ne rimangono purtroppo soltanto 2, dato che Tikky ha ingoiato o perso le altre nel corso del combattimento) ti permetteranno di esalare una vampata di fuoco che toglierà 35 PUNTI DI VITA all'avversario.

Munito di questi nuovi importanti incantesimi, puoi ora decidere dove dirigerti.
Se a nord, vai all'**87**.
Se a ovest, vai all'**11**.
Se a sud-est, vai al **71**.
Se a sud, vai al **24**.

98

Dall'edificio vien fuori un discreto fracasso: martellate, rumori di ogni genere e, quel che è peggio, i canti più stonati che ti sia mai capitato di sentire in tutta la tua vita. Con la massima attenzione provi a infilare la testa nel vano della porta: all'interno scorgi lunghe file di panche di legno; lì qualcosa come trecento nani, seduti l'uno accosto all'altro, fabbricano scarpe e cantano. L'odore del cuoio, il rumore dei colpi di martello, il battere dei deschetti e il rumore semistrangolato che producono i nani calzolai ogni volta che deglutiscono involontariamente il chiodo che tengono in bocca, riempiono completamente l'ambiente.
Stai per ritirare la testa e filartela via inosservato, quando senti all'altezza dell'ombelico una voce chiederti: «Cerchi lavoro, neh?» Abbassi lo sguardo e scopri che la voce proviene da un nano, che indossa un grembiale di cuoio su cui sta impressa la parola CAPO.
«Lavoro?» fai eco, imbambolato.
«La paga è 100 Pezzi d'Oro alla settimana» fa il nano caporeparto; «paga sindacale più gli straordinari. Ti interessa o non ti interessa, eh?»

E allora, ti interessa o non ti interessa, eh? Tutto quell'oro potrebbe tornarti utile, e il lavoro non sembra poi tanto impegnativo, a patto che tu riesca a tollerare la colonna sonora. Se intendi accettare, vai al **109**. Altrimenti puoi sempre rifiutare educatamente e scegliere un'altra meta nella piantina della città.

99

È strano, ma quello che ti ritrovi dinanzi ti fa sudar freddo, Pip!
Sei di fronte a una pianura priva di rilievi o di punti di riferimento, coperta di erba *viola*, e delimitata da una

muraglia altissima, torreggiante, costruita con enormi pietre, ciascuna delle quali deve pesare non meno di 50 tonnellate. La muraglia si stende ininterrotta a perdita d'occhio tanto a est che a ovest, e non c'è traccia di portale o di alcun valico possibile.
Attraversi la pianura per poter osservare più da vicino la muraglia. Ora la vedi incombere su di te, come una parete rocciosa strapiombante: troppo alta per potersi arrampicare, e talmente massiccia che potrebbe resistere all'impeto di una moltitudine di eserciti.

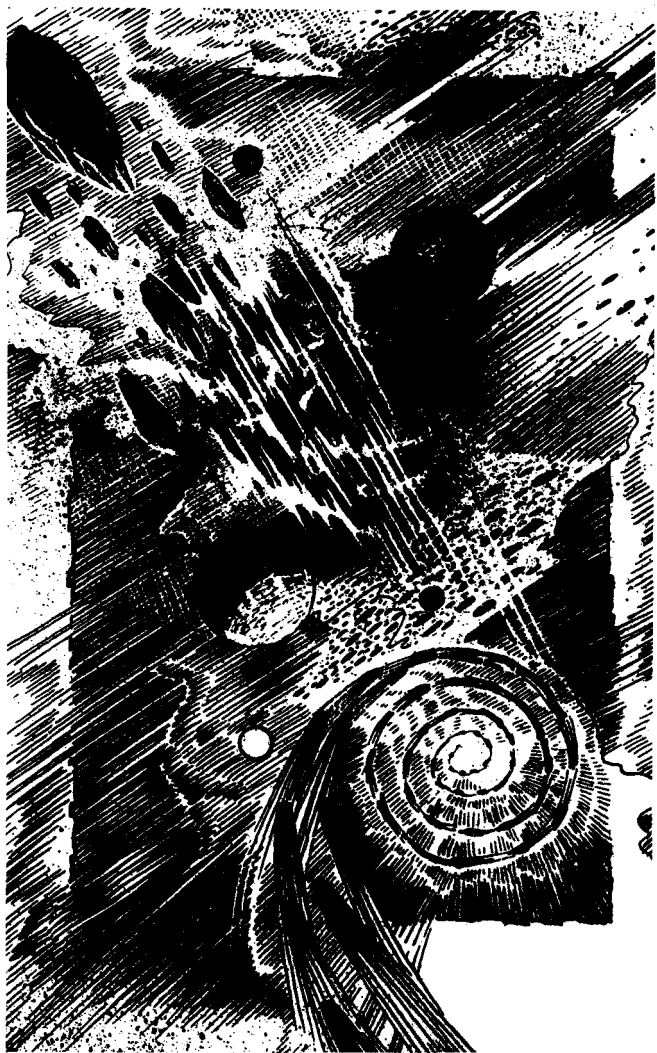
Non c'è modo di andare a sud, dato che la muraglia è sicuramente invalicabile. Se decidi di andare a nord, arriverai al **40**. Verso ovest si va al **64**. Verso est, al **54**.

100

È una fortuna che tu abbia qualche esperienza nel governare le bestie, da quando sei stato adottato da John e Mary; se eri un cittadino ti saresti fatto sicuramente spiaccicare per terra da queste stupide vacche. Sicché continui a raccogliere la mandria, e prima di quanto si possa pensare siete riusciti a radunare tutti i capi.
«Molta grasia, molta, el mi gioine sior pelegrin!» ti fa il vaccaro, riconoscente, mentre si asciuga il sudore della fronte con una manciata di paglia. «Li vachi lì sun massa testardi, e mi no ho ni mami, ni moie, ni fio ke mi 'iuti. Forsi ke l'ha piasser de star un poketin qua co mi, a governar li vachi co mi? El ga da eser una anata coi fioki, 'sta qua, e el poria avèr un matrasso de foie, e tuta la s'gnoca ke'l vol maniar, oni iòvedi!»

Neanche un traduttore portatile basterebbe per raccapezzarsi in quello che ha detto il vaccaro, ma con uno sforzo di concentrazione riesci a intuire che quell'imprenditore rurale ti sta offrendo un'opportunità di lavoro.
«Grazie molte, ma non è proprio il caso» fai, con tutta la tua gentilezza. «Credo di essere già impegnato professionalmente: sono avventuriero».
«Ah, uh» annuisce quell'anima semplice, frugandosi nelle tasche della giubba. «Bon, qua el ha un Contrasegno de Dirito de Pasagio riconosiuto dal Comitato Uficiale di Organisassione dela Rivolta, de ki mi son delegatto. Pol dàrse ke el ghe torni utile qualca volta!» e così dicendo ti porge un dischetto di rame con una rozza X incisa su una faccia.
«Grazie tante!» rispondi, intascando il contrassegno e domandandoti se forse quel tipo non è scappato da una fattoria di matti. Poi, dopo un attimo di riflessione, chiedi: «Immagino che tu non sappia dov'è l'entrata al Regno delle Fate, da queste parti, no?»
«Ah, uh, el Renio de l'Orore!» risponde con un ampio sorriso, «el devi cercar la Dansa de' Giganti, el sa? El torni indietro su 'sta strada finké no'l trova la forca del 'mpicato, po' el giri verso sud-ovest, ma 'l stia 'tento!»

Hai capito tutto, vero Pip? Se vuoi seguire le sue istruzioni, torna alla biforcazione della strada, dove potrai dare un'occhiata al cadavere dell'impiccato, al **10**, oppure andare a sud-ovest, al **70** (o addirittura a nord, al **4**, se vuoi proprio fare di testa tua). D'altra parte puoi anche ignorare il vaccaro e proseguire lungo la mulattiera verso sud: in tal caso vai al **140**.

101

Santo cielo, ora sì che sei nei guai! C'è una cascata proprio davanti a te! La corrente del fiume si fa sempre più rapida, e sembra precipitare verso il bordo di un abisso assieme a te e alla tua imbarcazione! Non si tratta di una cascata come le altre, né di un precipizio qualunque: anche in questi attimi di panico riesci ad accorgerti che tutto ciò che vedi intorno a te è cambiato, come se fossi entrato in un mondo fantastico, percorso da sotterranee correnti di forze elementari, da vorticanti superfici di energia: i tuoi occhi scorgono increduli lo scintillio lontano dei pianeti, degli asteroidi e delle stelle. Il fragore della cascata rumoreggia sempre più vicino: cerchi disperatamente qualche via di scampo, ma oramai è troppo tardi. In un attimo di ultima, lucida follia ti accorgi dove realmente ti trovi, e proprio allora la zattera precipita dall'estremo orlo del mondo.

Cadi, ma ti pare di essere sospeso! Sei perso alla deriva, e navighi dolcemente verso un pulviscolo di stelle lontane, ruotando nel nulla con un'infinita serie di lente capriole, mentre la tua mente si smarrisce in un caleidoscopio di sensazioni indescrivibili.

Si direbbe che tu non sia ancora pronto per un **14**, stavolta, anche se non si può mai dire. Tutto dipende dall'interazione tra le energie che si sprigionano ai confini ultimi del mondo, in un continuo turbine in movimento attraverso lo spazio ed il tempo: è per questo che il luogo in cui andrai a finire è diverso ogni volta che compi il passo fatale. Getta un dado.

Se fai 1, vai al **29**.

Se fai 2, vai al **76**.

continua

Se fai 3, vai al **13**.
Se fai 4, vai al **99**.
Se fai 5, vai al **58**.
Se fai 6, incappi in una turbolenza: sei fatto a pezzi, e vai al **14**.

102

Questo dev'essere una specie di luogo di culto, forse un tempio: comunque è completamente diverso da qualsiasi cosa ti saresti potuto aspettare su Avalon. Sopra le colonne dell'ingresso c'è un'(inquietante) iscrizione, che dice:

IL NUMERO È ZERO!
SALUTE A TE O DAGOBERTO, DIO DEI NANI!

Da una delle ante socchiuse dell'ingresso senti provenire il profumo dell'incenso e la nenia modulata dei canti sacri.

Vuoi proprio entrare? Se la tua risposta è sì, vai al **133**; altrimenti, sei sempre libero di tornare alla piantina della città e di scegliere un posto più interessante da visitare.

103

Lontano, nella Landa, vedi una strana formazione rocciosa: una colonna di basalto a forma di torre, alta circa 6 metri, d'aspetto così regolare che si direbbe opera dell'uomo.
In cima alla colonna se ne sta, seduta a gambe incrociate, una figura vestita di una tonaca con cappuccio, immobile

come se fosse scolpita nella pietra; ma si tratta di un uomo ben vivo, anche se forse estremamente vecchio.

Se vuoi avvicinarti al vegliardo, vai al **27**.
Altrimenti, andando a ovest arriverai al **13**; a sud, al **92**; a sud-ovest al **73**; a est, al **19**; a sud-est al **48** e infine, andando verso nord, arriverai comunque all'**87**.

104

È una costruzione davvero strana, Pip. La linea del tetto sembra quella di un succedersi di colline dolcemente ondulate, e le colonne che lo sostengono cercano appoggio in tutte le direzioni possibili, fuorché quella verticale. Eppure, anche se sconclusionato, l'edificio sembra essere abbastanza sicuro per entrarci. La porta d'ingresso (a lato della quale c'è un banchetto per la vendita dei biglietti, a cui è addetta una barbutissima lady nana) reca una targa d'ottone su cui sta scritto: SALA MUNICIPALE DEI CONCERTI. Dall'interno proviene un'eco di canti.

Se vuoi entrare, va' al **122**. Se vuoi avvicinarti un po' senza farti scorgere per ascoltare meglio le parole della canzone, vai al **139**. Se preferisci andartene senza farti notare, torna alla mappa della città e scegli un'altra destinazione.

105

Scendi le scale fino ad arrivare a una camera dalle pareti di pietra, delle dimensioni di circa 6 metri per 6. Sulla

parete di fronte alle scale qualcuno ha inciso un messaggio.

Vuoi avvicinarti al muro per leggere il messaggio? Vai al **135**. Se invece preferisci, sei ancora in tempo a dare un'occhiata alla mappa e a cambiare destinazione.

106

Entri nella torre ancora con il cuore in gola per il combattimento: ci mancherebbe un altro brutto incontro in quest'isola maledetta! Ma nella torre sembra non esserci nessun pericolo in agguato, stando a quello che segnala la tua Sfera d'argento, che splende d'una bella luce verde.

In effetti non c'è gran che da vedere lì dentro, a parte un mucchio di paglia sudicia e umidiccia gettata in un angolo. Tenendoti il naso con due dita, rovisti un po' qua e un po' là e così fai tre ritrovamenti interessanti.

Uno è una verga d'ebano, di cui un'estremità è modellata in forma di incastonatura: si direbbe che originariamente in quel punto fosse alloggiata una gemma preziosa. Trovi poi una piccola palla di piombo dalla superficie ruvida e grezza e del diametro di circa 5 centimetri. Il terzo oggetto è una pergamena su cui è tracciato un messaggio cifrato; il testo suona:

Codice 3

ITG MXFVPXGT HDTFEJ IJFEJ IGTKUP MX IXMMX UP WGJKYJ KTMMA LXKJ FPKPFEGX T CXP XMM'JEEXKEJEEJ.

Il che può esserti o molto utile o completamente inutile. Dato che non c'è nient'altro di interessante lì dentro, e che non c'è nemmeno alcuna traccia dello spettrale Battelliere e della sua imbarcazione, sembrerebbe che l'unico modo che hai di toglierti di lì, a meno che tu non abbia trovato un'altra soluzione, sia attraversare il lago a nuoto. Basterà che tu lanci un dado e ottenga un risultato equivalente a 3 o maggiore: potrai allora raggiungere la riva e dirigerti verso nord, al **40**, oppure a est, al **13**. Se invece fai solo 1 o 2, significa che affoghi, e vai diritto giù al **14**.

107

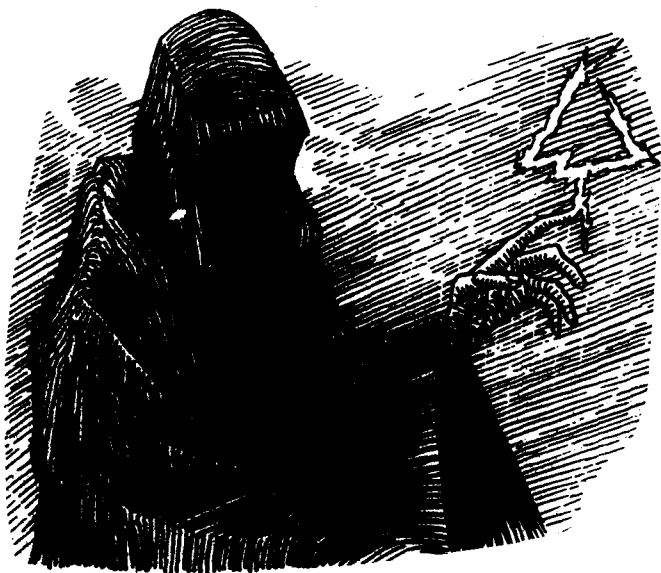
«GIUSTO!» esclama la guardia. «Eccoti un ingresso omaggio per la Sala dei Concerti!» e così dicendo ti porge un cartoncino su cui qualche scrivano sovraffaticato ha tracciato le parole:

SALA DEI CONCERTI
INGRESSO PER UN LEALE SPETTATORE
OMAGGIO

È pur sempre un gesto amichevole nei confronti di uno straniero, no? Prendi l'ingresso omaggio e torna alla piantina della città per raggiungere un'altra destinazione.

108

Lo spettrale Battelliere non parla, ma fa un gesto mistico nell'aria, e immediatamente l'imbarcazione si mette in movimento come per suo ordine, scivolando silenziosamente sulle acque scure e immote del grande lago, e

portandovi entrambi difilato al **14**. Ooops, cioè, volevo dire al **114** (uff!).

109

«Ti ringrazio dell'offerta» fai al mini-caporeparto nanesco; «mi piace l'idea di lavorare nella vostra manifattura».
«Laboratorio, compare, laboratorio» ti corregge il capo. «Solo un Floc potrebbe chiamare questo posto una *manifattura*! E tu non sei Floc, no?»
«Ehm, non credo» rispondi, domandandoti di che diavolo stia parlando quel tipo.
«Be', comunque lo scopriremo presto, no?» fa il caporeparto con fermezza, mentre gli sfugge un sorrisetto maligno. «Perché ora c'è l'esame, no?»

«C'è l'esame, sì...» fai eco, non senza un sussulto nella voce.
«È molto semplice» continua il caporeparto, tirando su col naso «ma funziona benissimo per distinguere i Floc dai Flic. Ora basta che tu mi dica qual è il colore che preferisci: verde abete o rosso ruggine?»
Cerchi di lanciare un'occhiata di sguincio al colore delle scarpe che fanno i nani, ma non ti è di molto aiuto: sono tutte marrone.
«Su, sbrigati!» fa il caporeparto. «Non posso certo star qui ad aspettare tutto il giorno che ti decida!»

Sarà meglio rispondere, Pip. Se dici verde, vai al **117**; se pensi che possa essere rosso, vai al **123**.

110

Segue un momento di silenzio, durante il quale i due nani ti fissano. Poi uno scuote il capo con aria mesta.
«Un peccatore!» dice, rivolgendosi al suo compagno.
«Senz'ombra di dubbio!» conferma l'altro.
E giunti a questa conclusione ti si lanciano addosso presi da un sacro furore.

Ogni sacerdote ha 25 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno a partire da 4 e ogni volta ti provoca un bernoccolo da +4 con la sua mazza. Se rimani ucciso dalle loro mazzate, vai al **14**. Se sopravvivi, puoi passare sui loro corpi senza vita e accedere al Tempio, al **141**.

111

Prosegui lungo la strada, fino a che il tuo sguardo d'aquila non scorge un cartello indicatore, collocato in disparte dalla strada, in mezzo alla vasta pianura circostante. Il cartello di legno (che si direbbe inciso con un ferro arroventato, e con una certa cura a dire il vero) reca scritto:

WZMAZ WVR TRTZMGR →

Se te la senti di seguire questa indicazione certo non chiarissima, vai al **128**. Se invece preferisci rimanere sulla strada battuta, vai al **150**.

112

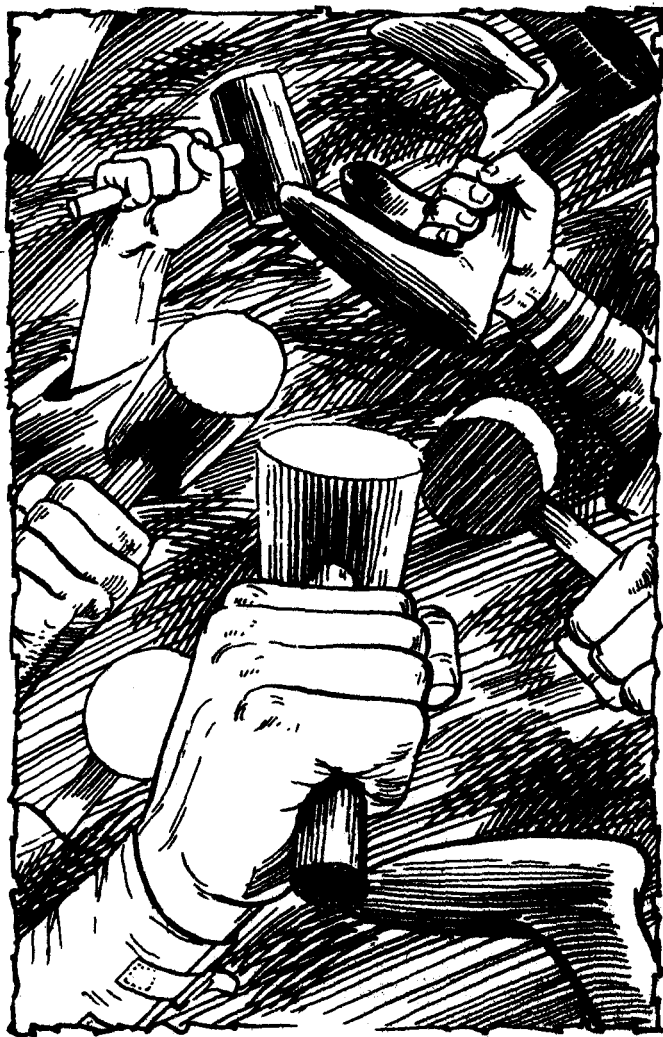
Qui sì che c'è un po' di allegria! Nani di tutti i tipi e tutte le taglie, vestiti nei costumi più tipici e sgargianti, che bevono e fan baldoria, cantano, danzano sui tavoli, lottano... una taverna alla vecchia maniera, proprio come se ne possono trovare ad Avalon il sabato sera! Ti fai largo fino al bancone, cercando di farti tutt'occhi per non farti sfuggire la Grande Spada, Excalibur: è proprio questo il genere di posto in cui capita di imbattersi in ogni sorta di ladri e grassatori ansiosi di disfarsi della loro mal conquistata mercanzia. Ti appoggi sornione al banco, mentre un sorrisetto ti corre sulle labbra a vedere come se la spassa quell'allegra brigata. «Maestro! Un'acquavite doppia, tabacco e sputacchiera!» biascichi rivolgendoti all'oste di sopra la spalla.
«Prego?» chiede l'oste.
«Chiedo scusa» fai ricomponendoti, con tono educato «volevo dire che vorrei un boccale di idromele, se è possibile, e qualche informazione».

«Idromele ce n'è» risponde l'oste. Poi si china verso di te e aggiunge: «È I o è O?»
«Che cosa è I o è O?» chiedi a tua volta, colto alla sprovvista. Improvvisamente ti accorgi che tutta la taverna è ammutolita.
«Ripeto» ruggisce l'oste, «è I o è O?»

Hai puntati addosso gli occhi di tutti i presenti, Pip: e c'è più di un caratteraccio in questa taverna; per cui sarà meglio che provi a rispondere. Se pensi che sia I, vai al **149**. Se invece pensi che sia O, prova il **137**.

113

«Sbagliato!» strilla il tuo interlocutore.
«Sbagliato!» fanno in coro tutti gli altri nani operai, alzandosi dalle panche e venendoti addosso armati di martelli e deschetti.

E per quanto tu possa lottare valorosamente, come sicuramente farai, non hai possibilità contro una tale superiorità numerica, anche se la metà dei tuoi assalitori è leggera come fuscelli. I nani alla fine riescono a sopraffarti e ti trascinano al ponte, all'**85**, scaraventandoti giù senza far tante cerimonie. Le reti sono ancora lì, ma al momento le tue possibilità di arrampicarti di nuovo sono piuttosto ridotte. Getta due dadi: se fai 6 o più, riesci a risalire fino alla spalletta del ponte, e a tornare all'**85** della tua piantina: per fortuna i nani se ne sono già andati. Se il tuo punteggio è inferiore a 6, sprofondi come un sasso fino al **14**.

Ti si buttano contro con in mano i loro attrezzi.

114

L'imbarcazione approda sulle rive di un'isola, e a un cenno del tuo traghettatore metti piede a terra. Ti basta uno sguardo all'intorno per accorgerti che l'isola è priva di alcun punto di riferimento, tranne che per una strana costruzione di pietra scura a forma di torre, che si eleva quasi al centro della stessa.
«Che cosa...» inizi a dire: ma appena ti volgi in direzione del misterioso Battelliere, ti accorgi con disappunto che stai parlando da solo: sia lui che la sua spettrale imbarcazione si sono completamente volatilizzati.

La torre non sembra essere troppo promettente: anzi, per dire la verità ha un aspetto piuttosto minaccioso... comunque se vuoi esplorarla, vai all'**86**. In alternativa, puoi sempre tentare di tornare indietro attraversando il lago a nuoto. Basterà che tu lanci un dado e ottenga un risultato equivalente a 3 o maggiore: potrai allora raggiungere la riva e dirigerti verso nord, al **40**, oppure a est, al **13**. Se invece fai solo 1 o 2, significa che affoghi, e vai diritto giù al **14**.

115

La targa accanto all'entrata dice: MUSEO CIVICO.
Uff, che noia!

Se veramente vuoi visitare questo deposito di vecchi fossili, vai al **155**. In caso contrario, ci sarà sicuramente qualche altro posto interessante che non hai ancora esplorato: cercalo nella piantina di Scroghollow.

116

C'è qualcosa in movimento all'orizzonte: qualcosa di fulvo e peloso, e anzi sembra che siano parecchi. Un'occhiata alla Sfera d'argento conferma il tuo presentimento: brilla d'una luce rosso cupa, il che significa che ti trovi veramente in pericolo. Fai per tornare sui tuoi passi, ma subito dietro di te si leva un coro di ululati e gemiti.

Si direbbe che sia in corso una caccia, Pip, e che tu sia la preda. Per sapere di che si tratta e quanti sono, vai all'*Appendice II: Caratteristiche degli avversari.* Se sopravvivi a quest'incontro, puoi proseguire in una delle seguenti direzioni: a est, al **71**; a nord, all'**87**; a ovest, al **19**; a sud, al **24**; a sud-est, al **52**; a sud-ovest, al **35**. Se non riesci a farcela, l'unico posto in cui puoi andare è al **14**.

117

«Per il Sacro Zero, sei veramente un Flic!» esclama il nano caporeparto, con un'uscita più oscura che mai. «Puoi cominciare immediatamente, se vuoi!»

Finalmente ti sei procurato un lavoro onesto, almeno per un po'. Lancia due dadi e moltiplica il punteggio ottenuto per 100 per sapere quanto denaro potrai guadagnare prima di tornare alla piantina della città e scegliere un'altra destinazione.

118

Dall'edificio vien fuori un discreto fracasso: martellate, rumori di ogni genere e, quel che è peggio, i canti più stonati che ti sia mai capitato di sentire in tutta la tua vita.

Con la massima attenzione provi a infilare la testa nel vano della porta: all'interno scorgi lunghe file di panche di legno; lì qualcosa come trecento nani, seduti l'uno accosto all'altro, fabbricano scarpe e cantano. L'odore del cuoio, il rumore dei colpi di martello, il battere dei deschetti e il rumore semistrangolato che producono i nani calzolai ogni volta che deglutiscono involontariamente il chiodo che tengono in bocca riempiono completamente l'ambiente.
Stai per ritirare la testa e filartela via inosservato, quando senti all'altezza dell'ombelico una voce chiederti: «Cerchi lavoro, neh?» Abbassi lo sguardo e scopri che la voce proviene da un nano che indossa un grembiale di cuoio su cui è impressa la parola CAPO.
«Lavoro?» fai eco, imbambolato.

«La paga è 100 Pezzi d'Oro alla settimana» fa il nano caporeparto; «paga sindacale più gli straordinari. Ti interessa o non ti interessa, eh?»

E allora, ti interessa o non ti interessa, eh? Tutto quell'oro potrebbe tornarti utile, e il lavoro non sembra poi tanto impegnativo, a patto che tu riesca a tollerare la colonna sonora. Se intendi accettare, vai al **148**. Altrimenti puoi sempre rifiutare educatamente e scegliere un'altra meta nella piantina della città.

119

«Nooo! Sbagliato!» esplode la sentinella infuriata. «Allarme, allarme! C'è un traditore in mezzo a noi! Addosso, amici!» A quel punto ti ritrovi oggetto di un attacco talmente furibondo che non hai neanche il tempo di gettare i dadi per il primo colpo, e devi incassarne uno prima di riuscire a estrarre EJ dal suo fodero.

Come s'è già detto, devi gettare due dadi per stabilire quante guardie ci sono nel distaccamento della Torre di Guardia. Ciascuna ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno se il punteggio ottenuto è equivalente o superiore a 5 e provoca una ferita +3 ogni volta che ti colpisce con la sua spada. Se riesci a scampare vivo dalla mischia, puoi scegliere un altro obiettivo sulla carta della città. Se non hai questa ventura, l'unica possibilità che ti resta è di andare al **14**.

120

«Salve, o valente avventuriero
Che giunto sei su questo sentiero.

Son pien di gioia, davvero, a vederti!»

Oh no! Non può essere!

«Eccomi qui su questo altare
Di fredda pietra, il didietro a gelare».

Eppure sembra proprio lui!

«E se la cosa ti rende sgomento
Sappi: t'accolgo con tutti i riguardi
Purché il tuo equipaggiamento
Sia al completo, né presto né tardi!»

Esiste solo una creatura sulla faccia della terra in grado di sfornare versi così sgraziati: ed è proprio l'ineffabile Demone Poetico: il suo nome è divenuto ormai leggendario per tutti gli avventurieri che scorrazzano per le terre di Avalon!

«Purché tu sappia che devi fare
Per non finire di guai in un mare!»

Chiamando a raccolta tutto il tuo talento, improvvisi alla meglio una risposta:

«O insigne Poeta!
Conosco la mèta,
E meco ho quanto
M'occorre intanto
Per giungervi subito
(e so che lo merito)!»

«Ben detto!» esclama il Demone. Si avvicina porgendoti la mano. «Ma devo veramente esser sicuro che tu abbia tutto quello che ti occorre: devi avere con te anzitutto una speciale monetina d'oro; e poi le istruzioni cifrate su come utilizzarla».

Se hai la moneta e l'iscrizione, vai al **6**.
Se non hai quanto richiesto, sei in un bel guaio, perché:
a) dovrai tornare indietro e cercarli;
b) al tuo ritorno il Demone Poetico ti chiederà 500 Pezzi d'Oro supplementari.
(Sappi che tentare di farti strada con la forza fino al **6** non avrebbe scopo, dato che il Demone non farebbe altro che poetarti a morte. Non c'è nemmeno da sperare in una Reazione Amichevole: il Demone è di per sé molto amichevole, ma comunque non ti farà passare.)
Se devi cercare gli accessori che ti mancano, la cosa migliore che tu possa fare è tornare direttamente alla biforcazione della strada: di lì potrai scegliere se prendere la via del nord, al **4**; o andare a sud, al **37**; oppure a sud-ovest, al **70**; potresti anche scegliere di raccogliere qualche rametto di achillea, al **18**, o dare un'occhiata al cadavere dell'impiccato, al **10**.

121

Sei ancora assorto a osservare l'edificio, nel tentativo di capire che mai possa significare uno stemma appeso sopra l'entrata, quando ne esce un nano, dirigendosi a lenti passi proprio verso di te.
«Mi spiace» ti apostrofa in tono severo, «ma pare proprio che tu abbia parcheggiato in zona vietata!»
Sussulti, preso dal panico: «Zona vietata? Chi? Io? Ma... no, no, e come?» e intanto ti accorgi che il nano indossa un'uniforme e improvvisamente capisci il senso dello stemma sopra l'entrata (manganelli incrociati in campo

d'oro con elmetto rampante). Ora comprendi: è un Commissariato di Polizia!
«Temo proprio che sia così» prosegue implacabile l'agente, estraendo il blocchetto delle contravvenzioni. «Ti dispiacerebbe rispondere a un paio di domande?»
«No, naturalmente no!» rispondi, mentre con una mano giocherelli nervosamente con l'elsa di EJ, pronto a fronteggiare l'eventualità che questo sgradevole episodio possa trasformarsi in qualcosa di più serio (ad esempio nel disperato tentativo di affrontare l'intero Corpo di Polizia di Scroghollow).
«La prima domanda è questa» insiste il nano poliziotto, con fare puntiglioso: «Che cosa sei veramente: Flic o Floc?»

Bel dilemma davvero! Se rispondi Flic, vai al **143**. Se nel tuo intimo senti di essere Floc, vai al **154**.

122

«Ce l'hai il biglietto d'ingresso?» ti chiede la lady nana, quando ti avvicini al banchetto.

Se hai un ingresso omaggio per la Sala dei Concerti, vai al **159**. Altrimenti puoi sempre tentare di entrare facendo appello al tuo fascino, e andando al **151**.

123

«Sbagliato!» strilla il tuo interlocutore.
«Sbagliato!» fanno in coro tutti gli altri nani operai, alzandosi dalle panche e venendoti addosso armati di martelli e deschetti.

E per quanto tu possa lottare valorosamente, come sicuramente farai, non hai possibilità contro una tale superiorità numerica, anche se la metà dei tuoi assalitori è leggera come fuscelli. I nani alla fine riescono a sopraffarti e ti trascinano al ponte, all'**85**, scaraventandoti giù senza far tante cerimonie. Le reti sono ancora lì, ma al momento le tue possibilità di arrampicarti di nuovo sono piuttosto ridotte. Getta due dadi: se fai 6 o più, riesci a risalire su fino alla spalletta del ponte, e a tornare all'**85** della tua piantina: per fortuna i nani se ne sono già andati. Se il tuo punteggio è inferiore a 6, sprofondi come un sasso fino al **14**.

124

È un edificio di proporzioni a dir poco monumentali, Pip; non è sorvegliato, ma sembra chiuso e sbarrato. Un cartello accanto all'ingresso principale dice:

CHIUSO FINO ALLE 22.30

Ci vuole ancora un bel po' fino all'apertura, pur con tutto il tempo che hai sprecato a rovistare in questa cittadina. Tuttavia, non essendo il tipo che si lascia sfuggire le occasioni, decidi di dare una sbirciatina da una delle finestre.

All'interno scorgi file e file di letti a castello, ognuno identico all'altro e del pari provvisto del suo stipetto. Una scritta su una delle pareti inneggia:

LUNGA VITA A RE FLÒCCHETE!

Non c'è gran che altro da vedere qui, Pip. Sarà meglio scegliere un altro obiettivo sulla tua piantina della città.

125

«Per il Sacro Zero, sei veramente un Floc!» esclama il nano caporeparto, con un'uscita più oscura che mai. «Puoi cominciare immediatamente, se vuoi!»

Finalmente ti sei procurato un lavoro onesto, almeno per un po'. Lancia due dadi e moltiplica il punteggio ottenuto per 100 per sapere quanto denaro potrai guadagnare prima di tornare alla piantina della città e scegliere un'altra destinazione.

126

«Nooo! Sbagliato!» esplode la sentinella infuriata. «Allarme, allarme! C'è un traditore in mezzo a noi! Addosso, amici!» A quel punto ti ritrovi oggetto di un attacco talmente furibondo che non hai neanche il tempo di gettare i dadi per il primo colpo, e devi incassarne uno prima di riuscire a estrarre EJ dal suo fodero.

Come s'è già detto, devi gettare due dadi per stabilire quante guardie ci sono nel distaccamento della Torre di Guardia. Ciascuna ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno se il punteggio è equivalente o superiore a 5 e provoca una ferita pari a +3 ogni volta che ti colpisce con la sua spada. Se riesci a scampare vivo alla mischia, puoi scegliere un altro obiettivo sulla carta della città. Se non hai questa ventura, l'unica possibilità che ti resta è di andare al **14**.

127

È una costruzione aperta sui lati, e sotto la grande struttura della tettoia è in corso un'attività frenetica: sembra di essere in un alveare, ma ti basta un'occhiata per accorgerti che si tratta di un cantiere navale. Su uno dei pilastri lì accanto qualcuno ha attaccato un avviso che dice:

PER TUTTE LE RICHIESTE DI LAVORO
RIVOLGERSI AL CAPOCANTIERE

Immediatamente sotto c'è un altro avviso che dice:

UNISCITI ALLA RIVOLUZIONE!
CONTATTA IL COMPAGNO NAGAER PER SAPERNE
DI PIÙ!

Più sotto ancora c'è un terzo cartello che dice:

INFORMAZIONI

Volgi lo sguardo nella direzione indicata dalla freccia e scorgi una piccola pedana sopraelevata su cui è sistemato un tavolo: dietro al tavolo siede un nano.

Se ti interessa saperne di più sul lavoro o sulla possibilità di unirti alla Rivoluzione, puoi raggiungere la pedana sopraelevata andando al **162.** Altrimenti puoi sempre tornare alla tua piantina della città e scegliere un'altra destinazione.

128

Qui la faccenda si fa interessante: ti trovi nei pressi di un vasto cerchio formato da pietre di dimensioni gigantesche: monoliti, megaliti, dolmen, triliti e via discorrendo. Dev'essere il posto che qui chiamano la Danza dei Giganti; nella tua memoria si conserva però uno sbiadito ricordo del fatto che i Romani, quando erano ad Avalon, lo chiamavano Tempio di Apollo, e che in epoche successive (come quella da cui sei arrivato grazie all'incantesimo di Merlino) questo complesso era noto col nome di Stonehenge. Ora sì che sai dove ti trovi! È la Piana di Salisbury! Ma com'è possibile che qui ci sia l'entrata al Regno dell'Orrore (perché è così che la gente di qui lo chiama)?!

Sarà meglio che provi a dare un'occhiata in giro, per vedere se riesci a scoprirlo. In fondo al libro puoi trovare una mappa della Danza dei Giganti, nella quale sono numerati i diversi punti verso cui puoi dirigerti: usala per decidere dove vuoi andare.

129

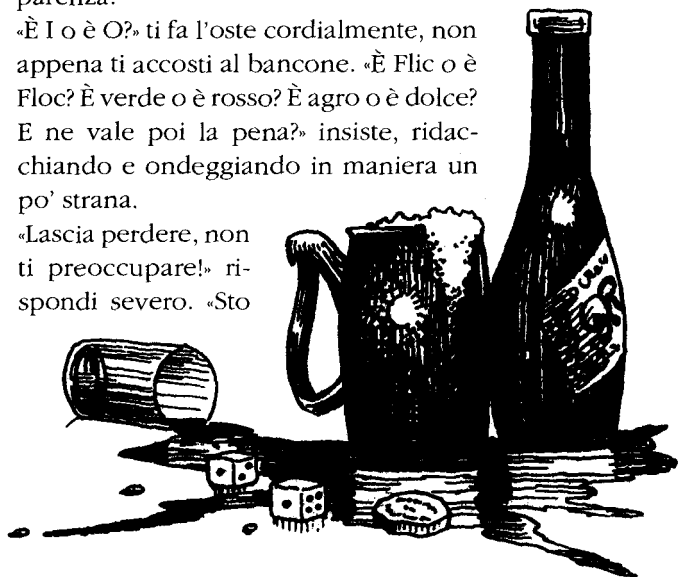
«Fermo là!» gridi, e ti lanci addosso al nano in fuga.

Sappi che ha 25 PUNTI DI VITA e che combatterà selvaggiamente, facendo uso di un pugnale +2, con cui può colpirti ogni volta che fa un punteggio pari a 5 o superiore. Se ti uccide, vai al **14**. In caso contrario, vai al **160**.

130

Se avevi sete, sei sicuramente capitato nel posto giusto: una taverna, e pure abbastanza tranquilla, almeno all'apparenza.

«È I o è O?» ti fa l'oste cordialmente, non appena ti accosti al bancone. «È Flic o è Floc? È verde o è rosso? È agro o è dolce? E ne vale poi la pena?» insiste, ridacchiando e ondeggiando in maniera un po' strana.

«Lascia perdere, non ti preoccupare!» rispondi severo. «Sto

cercando la Grande Spada di re Artù, e finora non sono approdato a niente. Se hai qualche informazione sono pronto a pagarti profumatamente, purché tu sia disposto ad accettare un pagherò».
L'oste è diventato improvvisamente serio: «Corre voce che ce l'abbiano i Floc» mormora con voce spaurita. «Ma se sia il caso di crederci, è un'altra questione. Che farai quando troverai la Spada, Nobile Avventuriero?»
«La strapperò al farabutto che l'ha trafugata, per restituirla al legittimo proprietario, il mio Signore, re Artù di Avalon!» dichiari solennemente.
«Accidenti a me!» esclama l'oste, rosso di ammirazione: «Ti sfido a dadi: la posta è un gettone!» e così dicendo tira fuori da sotto il bancone un gettone ottagonale di peltro e un paio di dadi. «Vince chi fa il punteggio più alto».
Quando prendi in mano i dadi, noti che il gettone reca incise queste parole:

PROPRIETÀ DEL PALAZZO
LUNGA VITA A RE FLÒCCHETE

Getta i dadi una volta per l'oste e una volta per te. Se il punteggio che ottieni è più alto del suo, vinci il gettone; altrimenti paga quello che hai bevuto e trovati un altro obiettivo sulla tua carta della città .

131

«Sto cercando il capocantiere» fai al nano.
«L'hai trovato» risponde quello. «Cerchi lavoro, eh?» Fai cenno di sì. «Sei sicuro di poter reggere? Qui si lavora sodo!»

«È un lavoro duro, pensi di farcela?» ti chiede il capo dei nani.

«Se ne sono sicuro?» rispondi con un sorriso. «Sono un avventuriero esperto, e tener duro è il mio mestiere!»
«Staremo a vedere!» ribatte il capocantiere, sorridendo a sua volta.
Si volta e chiama a gran voce: «Pin!»
Subito dalla folla di nani indaffarati si avvicina a passi pesanti il nano più pelato e tarchiato che tu abbia mai visto: si blocca proprio di fronte a te, la faccia contratta in una maschera torva, i muscoli pronti a scattare.
«Pin è la nostra nuova Prova d'Esame per le Nuove Assunzioni. Combatterete a mani nude. Non sono permessi graffi, né morsi né colpi sotto la cintura. Se sei ancora in piedi dopo quattro round, sei assunto».

Non resterai ucciso in combattimento, e nemmeno Pin. Fai un lancio per il primo colpo, come al solito. Dato che è solo una scazzottata amichevole, farai a meno della tua fedele EJ; perciò ti ci vuole almeno un 6 per colpire il tuo avversario, e devi far conto solo su quello che puoi fare di volta in volta ai dadi, senza aggiunta di armi. Un round è composto da un colpo di Pin e da un colpo tuo; Pin colpisce con un supplemento +10 dovuto alla sua forza straordinaria, ma la somma del danno che gli procuri va sottratta a quello che lui procura a te in quel round. Se hai ancora almeno 10 PUNTI DI VITA alla fine del quarto round, puoi iniziare a lavorare al cantiere per un numero di giorni equivalente al lancio di due dadi; calcola quanto ti è fruttato questo impiego moltiplicando il punteggio ottenuto ai dadi per la paga giornaliera, che è di 100 Pezzi d'Oro. Alla fine di questo periodo incassi la paga e vai al **170**.

continua

Se non riesci a sostenere quattro round con Pin, torna alla piantina della città e scegli un'altra destinazione.

132

«Grazie!» dice il Gigante. «Io *adoro* i fiori di ciliegio. Tieni, e passa pure» soggiunge, e ti fa largo, porgendoti una pergamena su cui sta scritto:

HV (V HLOL HV) ZEIZR HXLMUGGL RO
NLHGIL, NVGGR RO WRHXSVGGL
HFOO'ZOGZIV, UZGGR RMWRVGIL V EZR
ZO JFZIZMGZGIV!

Conserva la pergamena, e varca la Porta: ti ritroverai direttamente al **72**.

133

Ti dirigi verso il portale d'ingresso; ma subito sul tuo cammino si parano due nani di corporatura comunque massiccia, vestiti di abiti sacerdotali e armati di poco rassicuranti mazze ferrate.
«Pace!» fa con tono salmodiante il primo, roteando la mazza in segno di saluto.
«Salute a chi?» chiede l'altro, minacciosamente.
«A Dagoberto, Dio dei Nani!» rispondi pronto, ricordandoti dell'iscrizione.
«Qual è il numero?» rincalza il primo sacerdote, continuando a roteare la mazza.
«Zero!» rispondi trionfante, continuando a ricordarti dell'iscrizione.
«È agro o è dolce?» insiste il secondo sacerdote, con diffidenza.

E resti a fissarlo attonito. *Questo* non c'era nell'iscrizione!

Che ci fosse o no, stanno aspettando che tu risponda. Se pensi che possa essere dolce, vai al **110**; se l'idea che possa esser agro stimola di più la tua fantasia, prova il **158**.

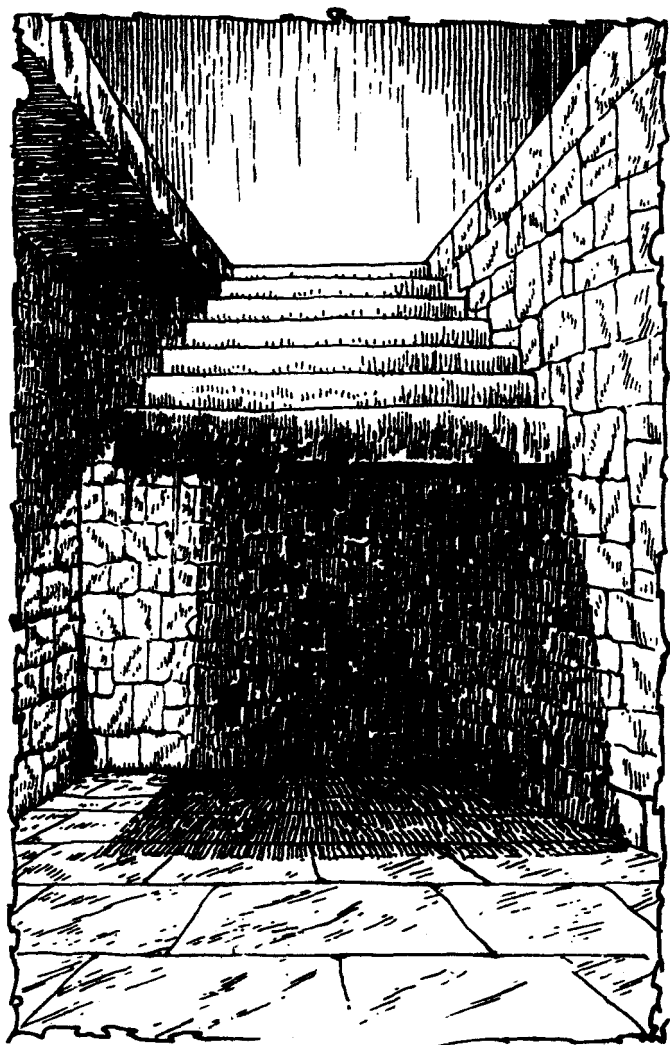
134

«Ben detto!» esclama la sentinella, tutta compiaciuta, e così dicendo estrae dalla giubba un foglio di pergamena e te lo porge: «Ti sei guadagnato questo!»
Scorri con lo sguardo il foglio. Sulla pergamena c'è scritto:

INGRESSO GRATUITO
AL MUSEO CIVICO
(TERRITORIO NEUTRALE,
IMMUNITÀ DIPLOMATICA E COSÌ VIA)

Un documento piuttosto curioso; può darsi però che torni utile prima o poi. Mettilo da parte e scegli un altro obiettivo nella tua piantina della città.

135

Hai appena fatto un passo che sei scosso dal rombo di tonnellate e tonnellate di pietra in movimento: ti volti e vedi la scala che si ritrae verso l'alto, richiudendo l'ambiente ermeticamente e lasciandoti in trappola.
Ti sfugge un'imprecazione troppo oscena e turpe per essere riportata qui (tranne forse che in cifra: ZXXRWVMGZXXRL!); ma non ti perdi d'animo e vai subito alla parete su cui è inciso il messaggio, che suona così:

Ti giri di scatto e vedi che la scala si sta ritirando verso l'alto.

«Mortale, bada. Ora sei sulla soglia. Coloro che entrano nel Regno delle Fate lo fanno a loro rischio e pericolo. Solo ai più coraggiosi e arditi è concesso di avventurarsi oltre questo punto. Dovrai mettere alla prova te stesso, e sconfiggere lo Spettrale Zombi Guardiano... oppure morire in combattimento».

Lo Spettrale Zombi Guardiano? Non vedi nessuno Spettrale Zombi Guardiano da queste parti, solo una camera vuota e priva d'uscita, ora che le scale sono scomparse. Leggi ancora una volta il messaggio, senza ben capire di che si tratta, e forse ti chiedi se non ci sia per caso un equivoco. Parla abbastanza chiaro, in fondo!

«Ehi!» chiami a mezza voce. «Ci sono Zombi qui?»

«Soltanto io!» ti senti sibilare nell'orecchio.

Ti volti di scatto, il cuore in gola: l'essere che si leva dinanzi a te è alto 2 metri e 40, ha occhi rosa, una pelle bianca come un sudario, artigli e zanne, orecchie appuntite, lunghe braccia e dei baffetti sottili e ben curati. Ha indosso un impermeabile da agente segreto e stivali di gomma: senza dubbio il bottino tolto a un qualche suo precedente avversario. Brandisce una mazza chiodata da cui cola un liquido verde, viscido e velenoso.

Sorride: «Ben arrivato nel Regno dell'Orrore!» dice.

> Sei nei guai, Pip. Non perder tempo a tentare di suscitare una Reazione Amichevole: dovresti saperlo ormai che uno Zombi non ne ha mai. Questo poi ha gli stessi PUNTI DI VITA che hai tu, colpisce nel segno con un 4, e ogni colpo della sua mazza fa un male +5. Il peggio è però che al primo colpo che ti assesta ti inietta il suo veleno, di modo che a ogni successivo

turno, sino alla fine del combattimento, perderai 3 PUNTI DI VITA.
Se lo Zombi ti uccide (e farà senz'altro del suo meglio) va' al **14**. Se riesci a sgominarlo, vai al **22**.

136

Un'enorme costruzione, chiusa e sbarrata. Sull'ingresso principale è affisso un cartello:

CANTIERE CHIUSO PER SCIOPERO

Sotto, qualcuno ha scarabocchiato un messaggio in codice:

Codice 4
CJW VOFFW S DIFJOWKI!

Non c'è che da cercare un'altra destinazione sulla tua piantina della città.

137

«Giusto!» esplode l'oste.
«Giusto!» gli fanno eco in coro fragoroso gli avventori, che subito ritornano a quello che stavano facendo prima. «T'offro da bere, amico» fa un nano dall'aspetto sinistro, mentre si avvicina al bancone; è vestito con cura e indossa un completo nero bordato d'argento. Si siede accanto a te. «Non ho potuto far a meno di sentire che chiedevi informazioni, straniero. Devi star attento da queste parti, è facile che ti prendano per un Flic. Ma non io. Se vuoi sapere qualcosa, non hai che da chiedere. Mi chiamo Piero Sincero».

Vuoi arrischiarti a chieder notizie di Excalibur a questo losco (e chissà quanto sincero?) individuo? Se sì, vai al **152**. Altrimenti offrigli da bere a tua volta e cerca d'uscire di qui alla svelta. Dove andare? In un qualsiasi altro posto che sia segnato sulla piantina della città.

138

Sembrerebbe proprio che tu sia capitato nel bel mezzo di un inseguimento, Pip: c'è poco da stare lì a pensare. Appena ti avvicini alla costruzione, vedi un nano mascherato che ti corre incontro più forte che può: in spalla porta un sacco su cui sta scritto ben chiaro «Bottino». È tallonato da tre nani in uniforme che brandiscono dei manganelli.
«Fermate quel nano!» urla, scorgendoti, uno dei figuri muniti di manganello.

Fermare un nano in fuga potrebbe essere pericoloso: se ciò nonostante vuoi tentare, vai al **129**. Se preferisci non immischiarti, voltagli le spalle e vai al **180**.

139

Ora che ti sei avvicinato, puoi distinguere meglio le parole della canzone:

E lo stadio di Scroghollow, trallallà, è men lungo di due metri, trallallero, e si trova per davvero, trallallero, quassù a nord, nella città, trallallà!

Veramente molto pittoresco, ma ora sarebbe il caso di decidere che vuoi fare: se vuoi veramente entrare, vai al **122**; se preferisci andartene senza dare nell'oc-

chio, torna alla piantina della città e cerca un altro obiettivo.

140

Falso movimento, Pip! Qui il terreno è stato ridotto dagli zoccoli delle bestie in un tale stato, che hai tante possibilità di riuscire a rintracciare il sentiero quante ne ha un pulcino di volare!

Se non vuoi rischiare di smarrire completamente il cammino, farai meglio a tornare alla biforcazione: lì puoi scegliere se andare a esaminare il cadavere dell'impiccato, al **10**; prendere la strada verso sud-ovest, al **70**; o quella verso nord, al **4**.

141

All'interno del tempio si trova un'immensa sala circolare, circondata da un colonnato. Al centro dell'ambiente v'è un organo a canne, sul quale un nano dalla lunga chioma sta improvvisando un arrangiamento scatenato di *Voglio una vita spericolata*. Attorno a lui è riunito un gruppo di nani in silenziosa meditazione.
La sala è disseminata di immagini di un nano gigante, in cui riconosci delle raffigurazioni del loro dio, Dagoberto. Di fronte a quella più vicina a te si trova un vassoio delle offerte, nel quale scorgi un gettone di rame di forma ottagonale.

Se te la senti di rubare in chiesa, arraffa il gettone e vai al **161**. In caso contrario puoi uscire senza farti notare e cercare un'altra destinazione nella tua piantina della città.

142

È un castello, e molto ben munito anche. Sugli stendardi che pendono dai pennoni sulle torrette sta scritto «Castel Flìcchete», e il posto sembra talmente sicuro che ci vorrebbe un esercito in piena regola per conquistarlo.
C'è comunque un continuo afflusso di visitatori che entrano dai portali d'ingresso: ognuno viene fermato brevemente dalle sentinelle, e viene pacificamente rimandato indietro oppure fatto passare.
Incuriosito, ti metti in fila anche tu: appena hai raggiunto la guardia, ti vien chiesto, a dire il vero abbastanza gentilmente: «Hai con te dei gettoni d'accesso al Palazzo?»

> Ce li hai? Se hai con te dei gettoni ottagonali, va' al **163**. Altrimenti non ti resta che tornare alla piantina della città e scegliere un'altra destinazione.

143

«E fin qui va bene» risponde l'agente, lievemente ammansito. «Ma dov'eri la notte del 25?»
«Non lo so!» gridi disperatamente. «Non me lo ricordo!»
«E neanch'io» ammette l'agente, riponendo il blocchetto e rovistando nelle tasche; dopo un po' ne estrae un piccolo gettone di rame, di forma ottagonale. «Ecco qua, giovanotto» dice, porgendoti il gettone: «Prendi, e cerca di non metterti più nei guai!»
Incuriosito, guardi con più attenzione il gettone che la guardia ti ha dato. Su una delle facce sta scritto:

PROPRIETÀ DEL PALAZZO
LUNGA VITA A RE FLÌCCHETE

Intasca il gettone e filatela alla svelta, Pip. Non conviene mai mettersi a discutere con un poliziotto. Farai meglio a scegliere un'altra meta nella piantina della città.

144

Bellissima prova Pip, sul serio! Peccato che siano nuovamente in arrivo delle cattive notizie!
«Per il Grande Astro! » borbotta il Gigante rialzandosi. «Erano anni che nessuno mi batteva così. Ora però tieni questo, te lo meriti: va' pure senza più alcun intoppo» soggiunge, e ti fa largo, porgendoti una pergamena.
Un'occhiata al contenuto di quello scritto ti è sufficiente per renderti conto, con disappunto ma senza alcuna sorpresa, che si tratta di un testo cifrato:

HV (V HLOL HV) ZEIZR HXLMUGGL RO
NLHGIL, NVGGR RO WRHXSVGGL
HFOO'ZOGZIV, UZGGR RMWRVGIL V EZR
ZO JFZIZMGZGIV

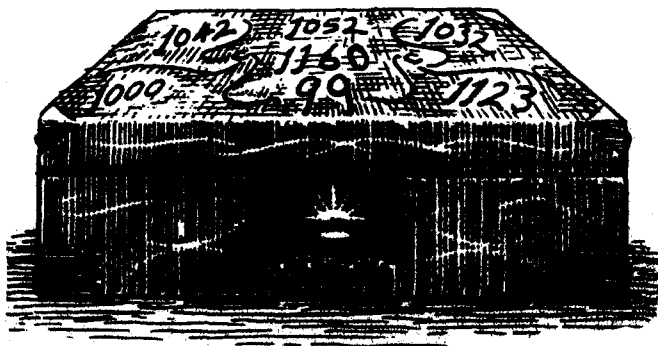
Conserva la pergamena, e varca la Porta: ti ritroverai direttamente al **72**.

145

Forse non è il posto migliore da esplorare, Pip: questa è una Torre di Guardia (lancia due dadi per stabilire quante guardie sono di servizio: ciascuna ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce a partire da un lancio di 5 e a ogni colpo di spada portato a segno provoca una ferita pari a +3 punti).

Ahi, ahi, sei capitato nella Torre di Guardia!

«Flìcchete o Flòcchete?» ti chiede con tono inquisitorio la sentinella, quando fai per entrare. «Rispondi, e subito!»

È una domanda assurda, ma solo in apparenza: sarà meglio che tu ti provi a rispondere. Se vuoi puntare tutto su un Flìcchete, vai al **126**; ma se conosci le segrete potenzialità di un Flòcchete, vai al **134**.

146

«Sto cercando il compagno Nagaer» fai al nano.
«L'hai trovato, compagno» risponde quello. «Vuoi impegnarti per la Rivoluzione?» Fai cenno di sì, chiedendoti cosa mai sarà questa Rivoluzione. «Sei pronto ad affrontare la Prova di Lealtà?»
«Penso di sì» rispondi.
«Bene!» risponde il nano.
Si volta e chiama a gran voce: «Compagno Pin!»
Subito dalla folla di nani indaffarati si avvicina a passi pesanti il nano più pelato e tarchiato che tu abbia mai visto: si blocca proprio di fronte a te, la faccia contratta in una maschera torva, i muscoli pronti a scattare.

«Il compagno Pin è il Presidente del nostro Comitato Ristretto della Sottocommissione dei Quadri per l'Operatività delle Prove di Lealtà mediante Lotta» spiega il compagno Nagaer. «Combatterete a mani nude. Non sono permessi graffi, né morsi né colpi sotto la cintura. Se sei ancora in piedi dopo quattro round, sei assunto».

Non resterai ucciso in combattimento, e nemmeno Pin. Fai un lancio per il primo colpo, come al solito. Dato che è solo una scazzottata amichevole, farai a meno della tua fedele EJ; perciò ti ci vuole almeno un 6 per colpire il tuo avversario, e devi far conto solo su quello che puoi fare di volta in volta ai dadi, senza aggiunta di armi. Un round è composto da un colpo di Pin e da un colpo tuo; Pin colpisce con un supplemento +10 dovuto alla sua forza straordinaria, ma la somma del danno che gli procuri va sottratta a quello che lui procura a te in quel round. Se hai ancora almeno 10 PUNTI DI VITA alla fine del quarto round, puoi iniziare a impegnarti nella lotta rivoluzionaria, e vai al **175**.
Se non riesci a sostenere quattro round con Pin, torna alla piantina della città e scegli un'altra destinazione.

147

Un unico, folle passo, e ti tuffi dall'orlo del mondo.
Cadi, ma ti pare di essere sospeso! Sei perso alla deriva, e navighi dolcemente verso un pulviscolo di stelle lontane, ruotando nel nulla con un'infinita serie di lente capriole, mentre la tua mente si smarrisce in un caleidoscopio di sensazioni indescrivibili.

Si direbbe che tu non sia ancora pronto per un **14**, stavolta, anche se non si può mai dire. Tutto dipende dall'interazione tra le energie che si sprigionano ai confini ultimi del mondo, in un continuo turbine in movimento attraverso lo spazio ed il tempo: è per questo che il luogo in cui andrai a finire è diverso ogni volta che compi il passo fatale. Lancia un dado.
Se fai 1, vai al **29**.
Se fai 2, vai al **76**.
Se fai 3, vai al **13**.
Se fai 4, vai al **99**.
Se fai 5, vai al **58**.
Se fai 6, incappi in una turbolenza: sei fatto a pezzi, e vai al **14**.

148

«Ti ringrazio dell'offerta» fai al mini-caporeparto nanesco; «mi piace l'idea di lavorare in questo laboratorio».
«Manifattura, compare, manifattura» ti corregge il capo. «Solo un Flic potrebbe chiamare questo posto un *laboratorio*! E tu non sei Flic, no?»
«Ehm, non credo» rispondi, domandandoti di che diavolo stia parlando quel tipo.
«Be', comunque lo scopriremo presto, no?» fa il caporeparto con fermezza, mentre gli sfugge un sorrisetto maligno. «Perché ora c'è l'esame, no?»
«C'è l'esame, sì...» fai eco, non senza un sussulto nella voce.
«È molto semplice» continua il caporeparto, tirando su col naso «ma funziona benissimo per distinguere i Flic

dai Floc. Ora basta che tu mi dica qual è il colore che preferisci: rosso ruggine o verde abete?»
Cerchi di lanciare un'occhiata di sguincio al colore delle scarpe che fanno i nani, ma non ti è di molto aiuto: sono tutte marrone.
«Su, sbrigati!» fa il caporeparto. «Non posso certo star qui ad aspettare tutto il giorno che ti decida!»

Sarà meglio rispondere, Pip. Se dici verde, vai al **113**; se pensi che possa essere rosso, vai al **125**.

149

«Sbagliato!» strilla il tuo interlocutore.
«Sbagliato!» fanno in coro tutti gli altri nani, venendoti addosso come una sola furia variopinta.

E per quanto tu possa lottare valorosamente, come sicuramente farai, non hai possibilità contro una tale superiorità numerica, anche se la metà dei tuoi assalitori è leggera come fuscelli. I nani alla fine riescono a sopraffarti e ti trascinano al ponte, all' **85**, scaraventandoti giù senza far tante cerimonie. Le reti sono ancora lì, ma al momento le tue possibilità di arrampicarti di nuovo sono piuttosto ridotte. Lancia due dadi: se fai 6 o più, riesci a risalire su fino alla spalletta del ponte, e a tornare all' **85** della tua piantina: per fortuna i nani se ne sono già andati. Se il tuo punteggio è inferiore a 6, sprofondi come un sasso fino al **14**.

150

La strada si fa man mano più tortuosa; tu però continui tenacemente a seguirne il percorso, finché questo si riduce a una mulattiera. Senza perderti d'animo prosegui sul sentiero, che si fa più e più confuso e a volte sembra perdersi completamente nella vegetazione, sino a che si ricongiunge alla strada che corre verso nord. Continui così, finché...
C'è da diventar matti! Eccoti da capo alla biforcazione con il cadavere dell'impiccato; stavolta però ci sei arrivato da sud.

Puoi proseguire per la strada romana verso nord, al **4**. Oppure tornare a sud, al **37**. Puoi anche prendere la strada in direzione sud-ovest, al **70**. Se vuoi raccogliere un po' di achillea, vai al **18**, e se vuoi avvicinarti a quella carcassa puzzolente d'impiccato, al **10**.

151

«Ho paura di non averlo con me» le dici. «Ma sarei ben lieto di pagare, purché il prezzo non sia pazzesco».
«Pazzesco?!» fa eco lady nana. «Prezzo?! Come puoi pensare che l'*arte* possa avere un prezzo! Pussa via!»

Col che si direbbe che il tuo fascino ha fatto cilecca. Dato che non è il caso di affrontare una lady nana in un duello all'ultimo sangue, sarà meglio che tu riprenda in mano la piantina della città e ti trovi un posto più accogliente in cui andare.

152

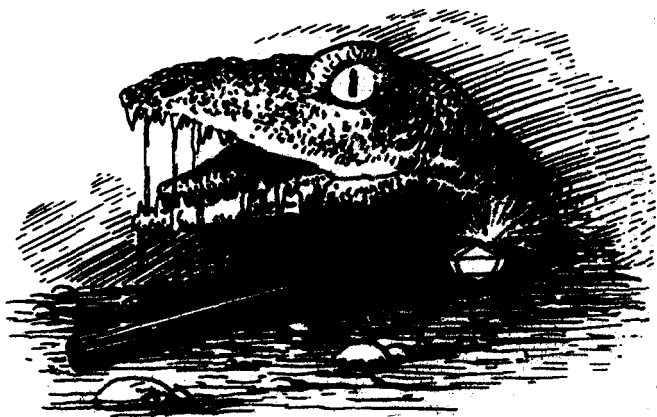
Nel locale è tornata la calma. Anche Piero Sincero sembra essersi fatto più prudente. Dopo esserti stato ad ascoltare per un po', si guarda attorno e ti fa, a voce bassa: «Qui non parliamo volentieri di queste faccende, straniero. Ma visto che nel tuo intimo sei sicuramente un Floc, voglio darti un consiglio: troverai un locale molto simile a questo al **130**».
Così dicendo, scola il bicchiere e sparisce.

Ora non ti resta che cercare un'altra destinazione nella tua piantina della città.

153

È un castello, e molto ben munito anche. Sugli stendardi che pendono dai pennoni sulle torrette sta scritto «Castel Flòcchete», e il posto sembra talmente sicuro che ci vorrebbe un esercito in piena regola per conquistarlo.

C'è comunque un continuo afflusso di visitatori che entrano dai portali d'ingresso: ognuno viene fermato brevemente dalle sentinelle, e viene pacificamente rimandato indietro oppure fatto passare.
Incuriosito, ti metti in fila anche tu: appena hai raggiunto la guardia ti vien chiesto, a dire il vero abbastanza gentilmente: «Hai dei gettoni d'accesso al Palazzo?»

Ne hai? Se hai dei gettoni ottagonali, va' al **173**. Altrimenti non ti resta che tornare alla piantina della città e scegliere un'altra destinazione.

154

«Non suona molto convincente, vero?» replica l'agente, impugnando con determinazione il manganello che porta alla cintola. «Puoi scegliere: o paghi la multa, o vieni con me al Commissariato!»

«Quant'è la multa?» chiedi, domandandoti in cuor tuo per cosa ti starà mai multando.

«Tutto quello che hai. Altrimenti dovrai affrontare il processo».

Se sei disposto a consegnare tutto quello che possiedi a questo piedipiatti, puoi farlo e poi riprendere in mano la piantina della città per scegliere un obiettivo meno spiacevole.

Se non vuoi o non puoi pagare la multa, e scegli di affrontare il processo, devi lanciare due dadi. Se il risultato è 10 oppure 12, sarai liberato su cauzione. Se fai 7 oppure 9 ti saranno sequestrati ogni incante-

simo e artificio magico (fatta eccezione per EJ). Se ottieni un qualsiasi altro punteggio, sarai impiccato. Naturalmente sei liberissimo di combattere. L'agente ha 15 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno con un 5 e il suo manganello ti arrecherà +2 punti di danno ogni volta che ti arriva sulla zucca. La prima mossa del poliziotto sarà comunque di usare il fischietto per chiamare in soccorso dei colleghi; lancia un dado per stabilire quanti altri nani piedipiatti sono in arrivo. Ognuno ha le stesse caratteristiche di quello che hai dinanzi ora. Se salvi la pelle, puoi riprendere in mano la piantina della città e scegliere un altro obiettivo per le tue ricerche. Se rimani ucciso, dovrai fare tappa al **14**.

155

Il Museo è senza dubbio una costruzione imponente, in pieno stile neoclassico, con portici, timpani, e tutto quel genere di cose. A differenza della maggior parte dei musei che ti è capitato di vedere finora però, questo è circondato da una continua ronda di guardie, alcune vestite di un'uniforme bruna, altre di un'uniforme grigia. Quando fai per avvicinarti all'ingresso, un ufficiale delle guardie ti fa cenno di fermarti: «Biglietto d'ingresso, prego!» ti fa, piuttosto brusco.

Se per caso hai con te un ingresso per il Museo, puoi andare tranquillamente al **164**. In caso contrario, dato che sarà difficile che tu possa affrontare tutte quelle guardie da solo, farai meglio a riprendere in mano la piantina della città e a scegliere un altro obiettivo.

156

Hai appena fatto un passo che sei scosso dal rombo di tonnellate e tonnellate di pietra in movimento: ti volti e vedi la scala che si ritrae verso l'alto, richiudendo l'ambiente ermeticamente e lasciandoti in trappola.
Ti sfugge un'imprecazione troppo oscena e turpe per essere riportata qui (tranne forse che in cifra: ZXXRWVMGZXXRL!); ma non ti perdi d'animo e vai subito alla parete su cui è inciso il messaggio, che suona così:
«Mortale, hai compiuto una scelta ben poco saggia. Ora solo la tua intelligenza può salvarti.
Il numero che devi conoscere è il 3. Il messaggio è:

MX EDX DFVPEX T XM KJCT».

Se l'intelligenza non ti soccorre, abbi pazienza: ti attende una fine tranquilla, perché finirai col morire di fame e di sete, dato che non c'è modo di uscire di qui. Allora potrai andartene tranquillamente al **14**.

157

Ti basta dare un'occhiata dalle finestre di questo massiccio edificio per convincerti che si tratta di una mensa. Apparentemente il posto è deserto, e la porta è chiusa a chiave. C'è però un avviso, che dice:

Codice 2
WRQEGK JUH JHYLZK

Sarà meglio che tu riprenda in mano la piantina della città e che cerchi un'altra destinazione!

158

Segue un momento di silenzio, durante il quale i due nani ti fissano.
Poi uno ha un ampio sorriso.
«Un Santo!» dice, rivolgendosi al suo compagno.
«Senza ombra di dubbio!» conferma l'altro.
E giunti a questa conclusione si fanno di lato, chinandosi in un largo gesto di invito, per farti entrare.

Cosa che puoi fare andando al **141**.

159

Entri in una sala piena di nani che berciano senza riguardo; sul palcoscenico intanto una fila di graziose ma barbutissime ragazze nane si esibisce in una specie di balletto, mentre in primo piano un comico da strapazzo fa il buffone sui trampoli: si direbbe che stia facendo la caricatura di un re, abbigliato com'è d'un manto color porpora e d'una corona di latta.
«Siamo Flic o siamo Floc?» esclama il comico. «Questo è il dilemma!»
Il pubblico ride.

Effettivamente piuttosto penoso, Pip; persino EJ freme di sdegno nel fodero. Forse dovresti smetterla di perder tempo con queste sciocchezze e riprendere in mano la piantina della città per scegliere una nuova destinazione. Ah, un momento! Se avevi dei gettoni di peltro con te, ora ti accorgi che te ne manca uno: qualche ladruncolo te lo deve aver sfilato di tasca.

160

«Bel colpo!» esclama l'uomo in uniforme, con un certo fiatone. «Sid il Viscido era una bella grana per l'intero Reame».

Si fruga nelle tasche e ne cava fuori un piccolo gettone di peltro, a forma ottagonale, che ti porge dicendo: «Accetta questo, in segno della nostra riconoscenza». Sul gettone di peltro sono incise queste parole:

PROPRIETÀ DEL PALAZZO
LUNGA VITA A RE FLÒCCHETE

Metti da parte questa specie di taglia e vedi un po' se riesci a trovare un posto un po' più riposante nella tua piantina della città.

161

Getta due dadi. Se fai 6 o più, riesci a farcela e a uscire inosservato: puoi impadronirti del gettone di rame e tornare alla piantina della città per scegliere un'altra destinazione. Se fai meno di 6, vai al **177**.

162

Appena gli sei dinanzi, il nano leva gli occhi su di te, e ti fa: «Stai cercando un lavoro o vuoi unirti alla Rivoluzione?»

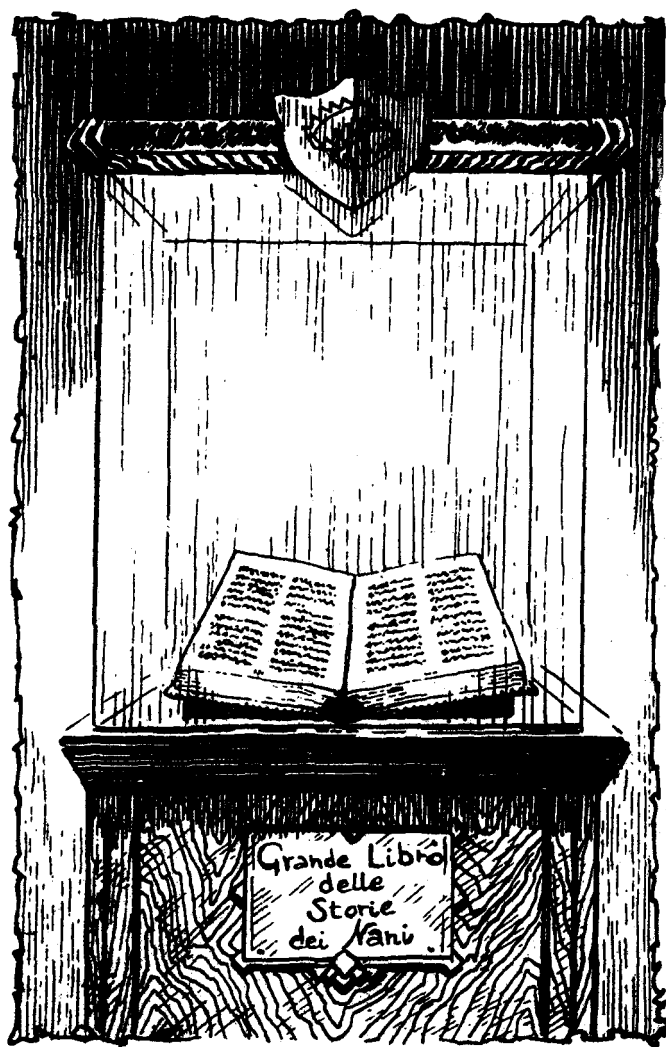
Buona domanda. Se ti va di affrontare un paio di giorni di onesto lavoro, vai al **131**. Se ti interessa la Rivoluzione, vai al **146**.

163

«Certo che ne ho!» esclami con fierezza.
«Di rame?»

> Se hai dei gettoni di rame, vai al **166**. Se hai solo gettoni di peltro, verrai inesorabilmente respinto; in tal caso riprendi in mano la tua piantina della città e cerca un'altra destinazione.

164

Ti aggiri per le sale del museo, e non puoi negare di provare una viva ammirazione per alcune delle opere esposte. Come quel quadro, ad esempio, in cui è raffigurata con vivida efficacia una scena di caccia nella Landa: un nano cacciatore ritratto nell'atto di resistere a piè fermo a una torma di famelici Vron che l'hanno completamente accerchiato.
Nella sala seguente si trovano esposti fianco a fianco sulla medesima parete due vivissimi ritratti: due nani dallo sguardo di fuoco, la cui fisionomia, pur straordinariamente virile e maestosa, è talmente simile che si direbbero gemelli. Sulle targhe sottostanti leggi che uno è re Flìcchete, l'altro re Flòcchete.
Un arazzo appeso a una parete raffigura una gara di corsa col Borfax: gli enormi bestioni tendono furiosamente le redini, e i nani che fanno da fantini riescono appena a contenerne l'impeto.
Ma ecco qualcosa di veramente interessante; in una vetrina è esposto un volume manoscritto e rilegato in pelle: secondo la targa sottostante si tratta del Grande Libro delle Storie dei Nani. Il volume esposto all'interno

In una bacheca c'è qualcosa che attira la tua attenzione.

è aperto in modo che risultano leggibili due facciate. Inizi a leggere e via via scopri, sempre più eccitato, che la Storia sembra rendere conto di tutte le stranezze che ti sono capitate da quando sei a Borgo Scroghollow.
Scopri che Flìcchete e Flòcchete *sono* effettivamente due rampolli gemelli della linea dinastica di Scroghollow; il loro aspetto fu fin dalla nascita così simile che nemmeno la madre (la defunta regina Duòdena) era in grado di dire quale fosse nato per primo. La conseguenza più grave di questo scherzo del destino fu che nessuno poté stabilire qual era il legittimo erede al trono, e quando fu il momento di innalzare al trono uno dei due, non si sapeva assolutamente che fare.
Il dilemma portò il paese sull'orlo della guerra civile, finché il Saggio della Colonna di Basalto decretò che il regno avrebbe dovuto esser diviso equamente tra i due mediante un sistema di sorteggi. E così infatti si fece: l'intero paese fu suddiviso in lotti, e alcune zone andarono a Flìcchete, altre a Flòcchete; entrambi iniziarono a far uso del titolo di Re.
Il problema sorse però quando si trattò di dividere Borgo Scroghollow: qui i lotti assegnati a Flìcchete comprendevano l'intero settore settentrionale della città, senza dubbio più ricco e più grande di quello meridionale. Come conseguenza si ebbe che i cittadini di ciascun settore divennero accesi partigiani del loro rispettivo signore, e il commercio tra i due settori ne fu ostacolato, al punto che sorgevano frequenti dissidi a causa della presunta appartenenza dei mercanti e dei viaggiatori all'una piuttosto che all'altra fazione.
Ma se tutto questo è avvincente, è ancora niente rispetto

a quanto sta scritto nell'ultimo paragrafo della seconda facciata: giunti a tal punto, re Flòcchete decise che l'unica maniera per riconquistare quanto considerava appartenergli di diritto (vale a dire una più ampia porzione del territorio settentrionale di Scroghollow) era munirsi di un'arma potentissima, che mai suo fratello avrebbe potuto contrastare.
Qui purtroppo termina la pagina, lasciandoti il dubbio se l'arma a cui Flòcchete mirava possa essere effettivamente Excalibur, e se egli sia poi riuscito a rubarla a re Artù. Cerchi furtivamente di forzare l'intelaiatura della vetrina, per poterne sapere di più; ma i tuoi sforzi sono vani. D'un tratto però scorgi a terra un gettone di rame di forma ottagonale: su di esso sono incise queste parole:

PROPRIETÀ DEL PALAZZO
LUNGA VITA A RE FLÌCCHETE

Mettilo al sicuro ed esci dal Museo: ora puoi scegliere un altro obiettivo sulla tua piantina della città.

165

«Sì!» fai convinto.
«Me ne occorrono quattro per farti passare» insiste la sentinella, in tono distratto.

Il momento è critico, Pip. Se ne hai raccolti meno di quattro, farai meglio a tirar fuori la piantina della città e ad andare in cerca di altri gettoni di peltro. Se invece ne hai quattro, puoi entrartene tranquillo nel castello, passando per il **169**.

166

«Sì!» fai convinto.

«Me ne occorrono quattro per farti passare» insiste la sentinella, in tono distratto.

Il momento è critico, Pip. Se ne hai raccolti meno di quattro, farai meglio a tirar fuori la piantina della città e ad andare in cerca di altri gettoni di rame. Se invece ne hai quattro, puoi entrare tranquillo nel castello, passando per il **179**.

167

Subito la porta ridiventa quadrata, e riesci a entrare nella cella. Là, su un cuscino di velluto, trovi il gettone ottagonale di peltro che cercavi.

Prendilo immediatamente, congedati dal Re e continua la ricerca di Excalibur orientandoti con la tua piantina della città.

168

Pare che ci siano delle brutte notizie, Pip. Non sei riuscito a trovare la soluzione dell'enigma, il che significa che dovrai combattere con una mano legata dietro la schiena.

Il che significa poi che mancherai automaticamente un colpo su tre, qualunque sia il risultato ottenuto ai dadi (e se proprio in quel turno stai impiegando un incantesimo o qualsiasi altro artificio magico, sappi che non funzionerà nemmeno quello).
Se rimani ucciso lottando con l'Alligarospo, vai al **14**.
Se riesci a far fuori il bestione, vai al **171**.

169

Appena hai varcato la soglia del castello rimani lì fermo, sbalordito: il posto in cui ti trovi è proprio la sala del trono di Castel Flòcchete. Il re in persona (che assomiglia straordinariamente a suo fratello Flìcchete) è seduto su un alto trono accanto al quale scorgi subito la mitica spada, Excalibur, conficcata in un possente blocco di gorgonzola. Come se non bastasse, re Flòcchete reagisce al tuo ingresso levando le braccia al cielo e gettando alte grida: «Pietà, pietà! Mi arrendo!»

«Ti ar... cheee?»

«Sì! Mi arrendo!» insiste il re. «Getto la spugna! Pace e misericordia». Abbassa lentamente le mani. «Tu sei Pip, è vero?» ti chiede.

«Sì, è così».

«Lo sapevo!» geme il re. «Lo sapevo sin dal momento in cui mi hanno convinto a rubare quella maledetta spada. Ricordatevi le mie parole, ho detto loro: re Artù non lo permetterà! Manderà qui il suo uomo più coraggioso, più ardente, più intelligente e prestante perché trovi quella spada. Manderà Pip, lo Sgominatore di Maghi, il Terrore di tutti i Draghi, Colui che ha serrato le Porte del Regno dei Morti, l'Inseguitore delle Orde Sassoni. E così è successo, e ora è *finita*!»

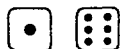
Pare che la tua fama ti abbia preceduto, Pip! Avanzi di un passo, e subito il re assume l'atteggiamento sottomesso di un cane scodinzolante. «Be', non direi proprio *finita*» obietti, con tono rassicurante. «Almeno non se sei pronto a restituirmi la spada senza opporre resistenza».

«Ma è proprio questo!» geme il re, disperato. «È che non posso! È conficcata in quel blocco di gorgonzola, e

nessuno può estrarla a meno che non abbia risolto prima l'Enigma della Segreta e non abbia ucciso l'Alligarospo gigante!»
«L'Enigma...? L'Alligarospo...?» fai soprappensiero; qui c'è sotto qualcosa.
«È stato il mio Mago di Corte a formulare quest'incantesimo, per custodire la spada!» sospira il re. «Solo che poi è caduto nell'abisso portatile che stava elaborando per metterci tutti i suoi incantesimi. Da allora nessuno lo ha più visto e nessuno sa come si possa aggirare il dispositivo di protezione magica che aveva elaborato».
A giudicare dall'esperienza che ti sei fatto frequentando Merlino, è proprio il genere di cose che capitano a un mago. Ad ogni buon conto ti avvicini alla spada. Provi a impugnarla e a dare un vigoroso strattone: niente da fare, sembra fusa insieme al blocco di gorgonzola, proprio come diceva il re. Ti volti e sospiri: «Pare proprio che mi toccherà risolvere l'Enigma e affrontare l'Alligarospo gigante!»
«Sì» esulta il re, entusiasta. «Sì, sì, sì, proprio così. Vieni, cominciamo subito».
Segui il re fuori della Sala del Trono, lungo un corridoio e giù per una lunga rampa di scale di pietra. In fondo alle scale vi trovate di fronte all'ingresso di un sotterraneo sul quale è posta una scritta tutta arzigogoli che dice:

SEGRETE DEL CASTELLO
CHI ENTRA LO FA A SUO RISCHIO E PERICOLO!

Il re apre la porta del sotterraneo, e si fa cortesemente da parte per lasciarti passare prima. Non meno cortesemente, lo preghi a tua volta di passare prima lui. Il re

«Vieni con me» dice il re.

esita, con un sorriso imbarazzato, e insiste perché tu lo preceda. Tu rifiuti, e insisti perché sia lui a guidarti.
Dopo cinque minuti di quell'assurda pantomima, i nervi del re crollano (forse anche perché gli hai gentilmente puntato alla gola la tua EJ): lo segui, e ti ritrovi in un'angusta cella semibuia. Appena i tuoi occhi si sono abituati a quella penombra, ti accorgi che sulla parete di fronte all'ingresso sono appesi in catene quattro venerabili nani dai capelli bianchi.
«Costoro erano un tempo i miei Consiglieri» spiega il re. «Combinaguai, dal primo all'ultimo! È stato uno di loro a propormi di rubare Excalibur. Il punto è scoprire chi tra loro!»
«Ma non puoi *non saperlo*!»
«Forse un tempo lo sapevo» ammette il re, «ma ora non più. Il Mago di Corte ha gettato un incantesimo sulla mia memoria, per meglio proteggere la spada, e ora soffro di amnesia: non riesco a ricordarmi chi di loro sia stato».
«E come potrò risolvere l'Enigma?»
«Spero tanto che tu possa farlo!» sospira il re. «Ma ho paura che non ce la farai! I Consiglieri sono Nicola, Giacomo, Renzo e il reverendo Plantageneto Osvaldo. In virtù del potere dell'incantesimo, ciascuno di loro pronuncerà delle parole. Sappiamo che le parole di tre dei Consiglieri saranno false, e che uno solo dirà parole veritiere. Il problema è che non sappiamo chi sarà a farlo. Forse però tu riuscirai a capirlo facendo uso della logica».
Esita un attimo e poi soggiunge con un sorrisetto un po' esitante: «C'è un altro problema: se non individuerai quello che ha detto il vero, sarai costretto a combattere l'Alligarospo con una mano legata sulla schiena».

Si direbbe un destino peggiore della morte, ma non è il caso di preoccuparsi prima del tempo. Ti raddrizzi in tutta la tua statura, inspiri a fondo, e dici: «Che parlino, allora!»
«Chi mi ha consigliato di rubare Excalibur?» domanda il re.
«È stato Giacomo!» risponde Nicola.
«È stato il reverendo Plantageneto Osvaldo!» esclama Giacomo.
«Io comunque non sono stato» geme Renzo.
«Giacomo mente quando dice che sono stato io!» mormora il reverendo Plantageneto Osvaldo.
«Ricorda!» ti ammonisce il re. «Uno solo ha detto il vero!»

E chi dei quattro?
Se pensi che sia stato Nicola, vai al **172**.
Se pensi che sia stato Giacomo, vai al **176**.
Se pensi che sia stato Renzo, vai al **178**.
Se pensi che sia stato il reverendo Plantageneto Osvaldo, vai al **181**.

170

«Congratulazioni, giovanotto! Sai darti da fare, se vuoi!» dice il capocantiere mentre conta il frutto del tuo lavoro che ora finalmente prende la forma di tanti luccicanti Pezzi d'Oro. «E qui» aggiunge, dopo aver terminato, «c'è un piccolo premio di produzione!» e ti dà un piccolo gettone di rame di forma ottagonale.
Sul gettone sta scritto:

PROPRIETÀ DEL PALAZZO
LUNGA VITA A RE FLÌCCHETE

Niente male come premio, Pip! Potrebbe riuscirti molto utile. Metti da parte e falla finita con la smania di produttività: è il momento di riprendere in mano la piantina della città e di andare in cerca di nuove avventure.

171

«Ce l'hai fatta!» esulta il re. «D'ora in avanti ti chiameranno l'Uccisore dell'Alligarospo!»
«Spero di poterne fare a meno» grugnisci, riponendo la spada.
Torni assieme al re nella stanza del trono e là, con immenso sollievo di entrambi, riesci a sfilare Excalibur dal suo piedistallo di gorgonzola come se fosse burro.
«Ti prego, porta le mie scuse al buon re Artù» implora in tono di sincero pentimento il re. «E rassicuralo da parte mia che una cosa simile non accadrà mai più. Ho deciso di vivere in pace con mio fratello, tranne forse che per un po' di sabotaggio di tanto in tanto; comunque le cose andranno senz'altro meglio sin da oggi stesso!»
«Lo spero anch'io!» fai tu.
«Ancora una cosa» dice il re. «Ho un piccolo regalo per te: vorrei dimostrarti il mio apprezzamento per non avermi fatto fuori come hai fatto con l'Alligarospo: è uno dei miei purosangue, che ti riporterà sano e salvo al tuo paese...» e così dicendo batte le mani: da una porta laterale irrompe la sagoma terrificante di un Borfax, che reca già sulla groppa una splendida sella di cuoio lavorato a motivi ornamentali.

Improvvisamente si scatena una silenziosa esplosione.

«Non temere» fa il re, vedendo la tua espressione. «Ti abituerai presto a cavalcarlo, e vedrai che è un animale di indole veramente docile».
Ti avvicini prudentemente al Borfax, chiedendoti in cuor tuo se riuscirai mai ad arrivare a Camelot tutto intero.

Chi lo sa? Se proprio ci tieni a scoprirlo, vai al capitolo intitolato *Il trionfo di Pip*, e vedrai.

172

L'ultima sillaba della risposta non fa in tempo a lasciare le tue labbra, che un'esplosione silenziosa riempie lo spazio della buia segreta, formando una densa nube di fumo purpureo; poi a poco a poco la nube inizia a dissolversi rivelandoti l'esistenza di un mostro talmente orrendo che mai l'avresti potuto immaginare.
L'essere, alto circa due metri e mezzo, si muove eretto sulle possenti zampe posteriori, ed è completamente ricoperto di scaglie. Ha un muso di forma allungata e spaventosamente irto di lunghe zanne: le zampe anteriori terminano in una serie di adunchi e luridi artigli. Nel complesso ricorda un alligatore che si sia incrociato con un rospo. Agita di qua e di là una lunga coda crestata, con una ripetitività ipnotica.

Si direbbe che ti trovi finalmente dinanzi all'Alligarospo gigante, Pip! È un bestione da 100 PUNTI DI VITA, colpisce (e come!) a partire da un 4 e procura ferite +5 mediante le zanne e gli artigli. Le scaglie di cui è ricoperto gli servono da armatura naturale, e tolgono 4 punti a ogni colpo infertogli. Ma quel che è peggio, pare che abbia un elevato grado di immu-

nità naturale a ogni sorta di arma magica (eccettuata una, su cui torneremo fra un attimo), al punto che devi ottenere un punteggio di almeno 7 per ogni lancio per potere impiegare efficacemente gli artifici magici di cui disponi.
L'unica eccezione è la Verga d'Ebano di Kraal, una bacchetta che si narra sia nascosta da qualche parte nella Landa. La Verga presenta a un'estremità un vano in cui si incastona perfettamente un particolare rubino. Se per tua fortuna ti è accaduto di venire in possesso sia della pietra che della Verga nel corso delle tue peregrinazioni nella Landa, puoi avvalertene per neutralizzare 50 dei PUNTI DI VITA dell'Alligarospo prima che abbia inizio il combattimento. Ricorda però che la Verga può essere usata solamente una volta, e se non hai trovato la bacchetta oppure la pietra sarai costretto a combattere nella maniera più dura.
Anzi, a proposito di combattere: sarà meglio che tu faccia un salto al **168**, per sapere se dovrai combattere il bestione con una mano legata dietro la schiena.

173

«Certo che ne ho!» esclami con fierezza.
«Di peltro?»

Se hai dei gettoni di peltro, vai al **165**. Se hai solo gettoni di rame, verrai inesorabilmente respinto; in tal caso riprendi in mano la tua piantina della città e cerca un'altra destinazione.

174

Le cose potevano andar peggio, Pip: pare che tu sia riuscito a sciogliere l'Enigma, e potrai combattere liberamente, senza alcun impedimento.

Se rimani ucciso lottando con l'Alligarospo, vai al **14**.
Se riesci a far fuori il bestione, vai al **171**.

175

«Congratulazioni, compagno!» esclama il compagno Nagaer. «Non avevo mai visto nessuno tener testa al compagno Pin per tanto tempo! Ma forse è questo il motivo per cui siamo così in pochi a lottare per la Rivoluzione!»
«Quanti siamo?»
«Be', con te siamo tre: io, te e Pin».
«Se le cose stanno così la rivolta non divamperà tanto presto!»
«È vero» ammette il compagno Nagaer. «Ma dobbiamo tenerci pronti. Per ora eccoti un pegno del legame che ci unisce» e così dicendo ti porge un gettone di peltro di forma ottagonale, su cui sta scritto:

PROPRIETÀ DEL PALAZZO
LUNGA VITA A RE FLÒCCHETE

Credi di aver fatto la Rivoluzione? Be', sarà meglio rimettere i piedi per terra: riprendi in mano la piantina della città, e scegli un altro obiettivo per le tue ricerche.

176

L'ultima sillaba della risposta non fa in tempo a lasciare le tue labbra, che un'esplosione silenziosa riempie lo

spazio della buia segreta, formando una densa nube di fumo purpureo; poi a poco a poco la nube inizia a dissolversi rivelandoti l'esistenza di un mostro talmente orrendo che mai l'avresti potuto immaginare.
L'essere, alto circa due metri e mezzo, si muove eretto sulle possenti zampe posteriori, ed è completamente ricoperto di scaglie. Ha un muso di forma allungata e spaventosamente irto di lunghe zanne: le zampe anteriori terminano in una serie di adunchi e luridi artigli. Nel complesso ricorda un alligatore che si sia incrociato con un rospo. Agita di qua e di là una lunga coda crestata, con una ripetitività ipnotica.

Si direbbe che ti trovi finalmente dinanzi all'Alligarospo gigante, Pip! È un bestione da 100 PUNTI DI VITA, colpisce (e come!) a partire da un 4 e procura ferite +5 mediante le zanne e gli artigli. Le scaglie di cui è ricoperto gli servono da armatura naturale, e tolgono 4 punti a ogni colpo infertogli. Ma quel che è peggio, pare che abbia un elevato grado di immunità naturale a ogni sorta di arma magica (eccettuata una, su cui torneremo fra un attimo), al punto che devi ottenere un punteggio di almeno 7 per ogni lancio per potere impiegare efficacemente gli artifici magici di cui disponi.
L'unica eccezione è la Verga d'Ebano di Kraal, una bacchetta che si narra sia nascosta da qualche parte nella Landa. La Verga presenta a un'estremità un vano in cui si incastona perfettamente un particolare rubino. Se per tua fortuna ti è accaduto di venire in possesso sia della pietra sia della Verga nel corso

delle tue peregrinazioni nella Landa, puoi avvalertene per neutralizzare 50 dei PUNTI DI VITA dell'Alligarospo prima che abbia inizio il combattimento. Ricorda però che la Verga può essere usata solamente una volta, e se non hai trovato la bacchetta oppure la pietra sarai costretto a combattere nella maniera più dura.

Anzi, a proposito di combattere: sarà meglio che tu faccia un salto al **168**, per sapere se dovrai combattere il bestione con una mano legata dietro la schiena.

177

Appena allunghi la mano per raccogliere il gettone, una voce sepolcrale si leva dalla statua, tuonando: «Fedeli! C'è un ladro fra di voi!»

Subito la musica d'organo si interrompe e una torma di fedeli inferociti ti si avventa addosso.

E per quanto tu possa lottare valorosamente, come sicuramente farai, non hai possibilità contro una tale superiorità numerica, anche se la metà dei tuoi assalitori è leggera come fuscelli. I nani alla fine riescono a sopraffarti e ti trascinano al ponte, all'**85**, scaraventandoti giù senza far tante cerimonie. Le reti sono ancora lì, ma al momento le tue possibilità di arrampicarti di nuovo sono piuttosto ridotte. Lancia due dadi: se fai 6 o più, riesci a risalire su fino alla spalletta del ponte, e a tornare all'**85** della tua piantina: per fortuna i nani se ne sono già andati. Se il tuo punteg-

gio è inferiore a 6, sprofondi come un sasso fino al **14**.

178

L'ultima sillaba della risposta non fa in tempo a lasciare le tue labbra, che un'esplosione silenziosa riempie lo spazio della buia segreta, formando una densa nube di fumo purpureo; poi a poco a poco la nube inizia a dissolversi rivelandoti l'esistenza di un mostro talmente orrendo che mai l'avresti potuto immaginare.
L'essere, alto circa due metri e mezzo, si muove eretto sulle possenti zampe posteriori, ed è completamente ricoperto di scaglie. Ha un muso di forma allungata e spaventosamente irto di lunghe zanne: le zampe anteriori terminano in una serie di adunchi e luridi artigli. Nel complesso ricorda un alligatore che si sia incrociato con un rospo. Agita di qua e di là una lunga coda crestata, con una ripetitività ipnotica.

Si direbbe che ti trovi finalmente dinanzi all'Alligarospo gigante, Pip! È un bestione da 100 PUNTI DI VITA, colpisce (e come!) a partire da un 4 e procura ferite +5 mediante le zanne e gli artigli. Le scaglie di cui è ricoperto gli servono da armatura naturale, e tolgono 4 punti a ogni colpo infertogli. Ma quel che è peggio, pare che abbia un elevato grado di immunità naturale a ogni sorta di arma magica (eccettuata una, su cui torneremo fra un attimo), al punto che devi ottenere un punteggio di almeno 7 per ogni lancio per potere impiegare efficacemente gli artifici magici di cui disponi.

L'unica eccezione è la Verga d'Ebano di Kraal, una bacchetta che si narra sia nascosta da qualche parte nella Landa. La Verga presenta a un'estremità un vano in cui si incastona perfettamente un particolare rubino. Se per tua fortuna ti è accaduto di venire in possesso sia della pietra sia della Verga nel corso delle tue peregrinazioni nella Landa, puoi avvalertene per neutralizzare 50 dei PUNTI DI VITA dell'Alligarospo prima che abbia inizio il combattimento. Ricorda però che la Verga può essere usata solamente una volta, e se non hai trovato la bacchetta oppure la pietra sarai costretto a combattere nella maniera più dura.

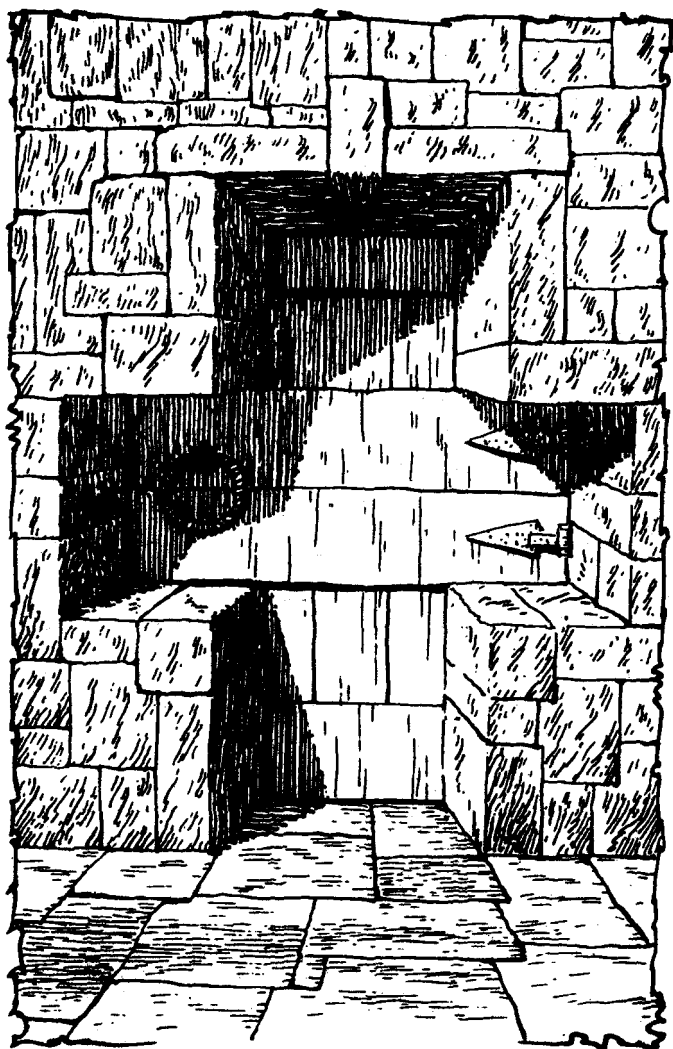
Anzi, a proposito di combattere: sarà meglio che tu faccia un salto al **174**, per sapere se dovrai combattere il bestione con una mano legata dietro la schiena.

Si direbbe che si stia facendo un po' di baldoria qui, Pip! La sala in cui sei appena entrato è piena di nani che si danno alla bella vita, di lunghi tavoloni di pino grezzo imbanditi di ogni sorta di vivande. Niente di strano che ci siano tanti nani lì fuori che fanno la fila per entrare. Ecco a che serve tutto il sistema dei gettoni: lavori, fai il bravo, e quando ne hai messi insieme abbastanza, puoi concederti di spassartela a spese di Sua Maestà il Re.

Ti guardi intorno attentamente, osservando ogni particolare e cercando qualche traccia della Grande Spada Excalibur che potrebbe pur sempre essere lì, checché ne dica il Gran Libro delle Storie dei Nani custodito al Museo. I servitori servono vassoi colmi di vivande, le arpiste arpeggiano dolci accordi, i mimi mimano le scene più assurde, le cantanti cantano allegre canzoni, e gli «ospiti» (un'incredibile accozzaglia di nani gavazzoni) fanno a gara nell'ingozzarsi dei cibi più squisiti (porchetta arrosto, patatine fritte e, per dessert, gelato e crespelle). Al tavolo d'onore siede una figura alta e imponente (per uno standard nanesco, si intende) che con distratta benevolenza contempla tutto ciò da sopra il gran boccale di birra spumeggiante che ha dinanzi. Ti basta un istante per riconoscere in lui la figura del ritratto che hai visto al museo: re Flìcchete. Un momento: forse re Flòcchete? No, no: dev'essere per forza re Flìcchete.

Ti fai strada a forza tra la folla, cercando di avvicinarti al re, ma ti trovi la strada sbarrata da due nani della Guardia Reale.

«Scusami» fai gentilmente, ma con la mano già sull'elsa della tua fedele EJ, «devo parlare con il re».

«E che hai da dire a Sua Maestà? Sappi che a Sua Maestà non piace essere disturbato nel corso di un banchetto. Ascolta il mio consiglio, piuttosto» prosegue la guardia, assumendo un tono confidenziale e prendendoti il braccio: «trovati un posto e assaggia le crespelle!»
«Giù le mani!» scatti a voce alta. «Quello che ho da dirgli è molto importante!»
«E dai» insiste la guardia, riprendendoti il braccio. «Vieni con me, prendila calma e vedrai che troveremo un bel cosciotto di...»
«Tieni le mani a posto, bifolco!» ruggisci, sguainando EJ, che non perde l'occasione per fare eco: «Sì, mani a posto, bifolco!»
Prima però che l'incidente possa farsi serio, il disordine che hai provocato attira l'attenzione del re. «Fate venire qui lo straniero» ordina. «Non ci capita spesso l'opportunità di salutare i nostri sudditi del contado!»
«Vostra Maestà!» esclami, appena le guardie fanno ala per lasciarti passare. «Non sono vostro suddito: sono un inviato di Camelot, della corte di re Artù!»
«Balle!» ti interrompe il re, con un tono da duro alla John Wayne. «E ammettiamo che sia vero: che ci vieni a fare a Castel Flìcchete?»
«Sono alla ricerca della Grande Spada, Excalibur, che fu rubata al mio signore molto tempo fa: senza di essa il regno di Avalon è destinato alla rovina!»
Rovina... rovina... rovina... le ultime tue parole echeggiano nella sala, dove è calato un silenzio di tomba da quando hai menzionato il nome di Excalibur. Ora re Flìcchete è tutto proteso in avanti, e non sorride più. «Excalibur, eh?» ti fa con rabbia. «Allora sappi che sei nel

La porta ha una forma stranissima . . .

luogo sbagliato, perché la grande spada è nascosta nel castello di quell'indegno di mio fratello: è stato Flòcchete a rubarla, nel tentativo di unire a sé quei fannulloni dei suoi sudditi e di strapparmi parte di quel regno che giustamente e legittimamente mi spetta!»

Be', forse è una versione un po' parziale della vicenda, ma senza dubbio contiene delle informazioni interessanti e utili. Fai un cortese inchino: «In tal caso, re dei Nani, farò in modo di non disturbarti più a lungo, e correrò al castello di quell'indegno di tuo fratello, per impadronirmi della spada e fare immediatamente ritorno a Camelot».

A queste parole tutta la sala echeggia improvvisamente delle sganghierate risa dei commensali. Ma il re fa un cenno, e torna il silenzio; allora riprende: «Più facile a dirsi che a farsi, o Valente Avventuriero. Anzitutto c'è il problema di come entrare nel castello di quel miserabile di Flòcchete. Hai i quattro gettoni di peltro?»

Dopo un rapido inventario sei costretto a riconoscere che non li hai.

«Come pensavo. Per tua fortuna posso aiutarti, giacché rinchiuso nei miei sotterranei si trova proprio uno di quegli spregevoli gettoni: sarò ben lieto se lo aggiungerai alla tua collezione. L'unico problema è che il mio mago ha sigillato l'ingresso del luogo dove si trovano con un incantesimo che non sarà facile sciogliere: vieni con me, ora te lo mostrerò...»

Segui il re fuori della sala dei banchetti: dopo aver percorso un corridoio, scendete una ripida rampa di scale di pietra, percorrete un altro corridoio e giungete finalmente a una porta, minuscola e quanto mai bizzarra,

a forma di croce. La porta si apre facilmente, rivelando una piccola cella oscura. Ma è proprio la forma dell'ingresso a impedirti di varcarne la soglia.
«Vedi, ecco l'incantesimo» dice il re: «Se solo riuscissi a risistemarne la forma potresti far sì che la porta diventi quadrata, e ci passeresti comodamente attraverso».

È fattibile, ma tutt'altro che semplice. Prova a dare un'occhiata allo *Schema della Porta Magica* che trovi in fondo al libro. Ritaglia la sagoma e dividila in quattro tagliando lungo le linee tratteggiate; poi prova a ricombinare i pezzi in modo da formare un quadrato, e infine vai al paragrafo che troverai indicato.

180

«Prendi questo!» grugnisce uno dei poliziotti naneschi, e passandoti accanto all'inseguimento del ladro ti assesta sulla zucca una manganellata che dritta dritta ti toglie 10 PUNTI DI VITA.

Se il colpo ti uccide, vai al **14**. Se sopravvivi puoi sempre provare a tenerti ben stretta con le mani quella testa che ti sembra andare in pezzi, e scegliere un'altra destinazione sulla tua piantina della città.

181

L'ultima sillaba della risposta non fa in tempo a lasciare le tue labbra, che un'esplosione silenziosa riempie lo spazio della buia segreta, formando una densa nube di fumo purpureo; poi a poco a poco la nube inizia a

dissolversi rivelandoti l'esistenza di un mostro talmente orrendo che mai l'avresti potuto immaginare.
L'essere, alto circa due metri e mezzo, si muove eretto sulle possenti zampe posteriori, ed è completamente ricoperto di scaglie. Ha un muso di forma allungata e spaventosamente irto di lunghe zanne: le zampe anteriori terminano in una serie di adunchi e luridi artigli. Nel complesso ricorda un alligatore che si sia incrociato con un rospo. Agita di qua e di là una lunga coda crestata, con una ripetitività ipnotica.

Si direbbe che ti trovi finalmente dinanzi all'Alligarospo gigante, Pip! È un bestione da 100 PUNTI DI VITA, colpisce (e come!) a partire da un 4 e procura ferite +5 mediante le zanne e gli artigli. Le scaglie di cui è ricoperto gli servono da armatura naturale, e tolgono 4 punti a ogni colpo infertogli. Ma quel che è peggio, pare che abbia un elevato grado di immunità naturale a ogni sorta di arma magica (eccettuata una, su cui torneremo fra un attimo), al punto che devi ottenere un punteggio di almeno 7 per ogni lancio per potere impiegare efficacemente gli artifici magici di cui disponi.
L'unica eccezione è la Verga d'Ebano di Kraal, una bacchetta che si narra sia nascosta da qualche parte nella Landa. La Verga presenta a un'estremità un vano in cui si incastona perfettamente un particolare rubino. Se per tua fortuna ti è accaduto di venire in possesso sia della pietra che della Verga nel corso delle tue peregrinazioni nella Landa, puoi avvalertene per neutralizzare 50 dei PUNTI DI VITA dell'Alli-

garospo prima che abbia inizio il combattimento. Ricorda però che la Verga può essere usata solamente una volta, e se non hai trovato la bacchetta oppure la pietra sarai costretto a combattere nella maniera più dura.

Anzi, a proposito di combattere: sarà meglio che tu faccia un salto al **168**, per sapere se dovrai combattere il bestione con una mano legata dietro la schiena.

IL TRIONFO DI PIP

A Camelot le cose andavano male. Il grande castello sulla collina sovrastante Glastonsbury, un tempo celebre per i guidoni variopinti che sventolavano dalla cima delle sue torri come colombe in volo, aveva ormai assunto un aspetto abbandonato e spettrale: i ponti levatoi erano alzati, le inferriate sprangate, tutte le imposte alle finestre rimanevano chiuse, e l'edificio si stagliava nel cielo della sera come la sagoma di una figura assorta in cupa meditazione. Tutt'intorno al castello si stendevano gli accampamenti di un esercito d'assedio forte di quasi 7000 uomini.

All'interno, nella sala della Tavola Rotonda, re Artù sedeva, la testa china in muta riflessione, attorniato dai suoi cavalieri scelti, che lo guardavano in silenziosa attesa.

Infine il re alzò il capo. «Il problema» disse lentamente, «non è suscettibile di alcuna soluzione. L'esercito che sta alle porte non è un contingente d'invasione straniero, ma è il nostro stesso popolo; forse è effettivamente gente che ha prestato ascolto a persone in malafede. Ma ciò non toglie che siano tutti nostri compatrioti. E noi non possiamo, in coscienza, muovere contro i nostri stessi sudditi».

«Eppure» obiettò Galahad, «ci tengono sotto assedio!»

«È questo che fanno!» fece Parsifal di rincalzo. «E le nostre dispense sono quasi vuote, e le provviste pressoché terminate. Se non combatteremo, Camelot cadrà».

«Non c'è soluzione» mormorò nuovamente il re.

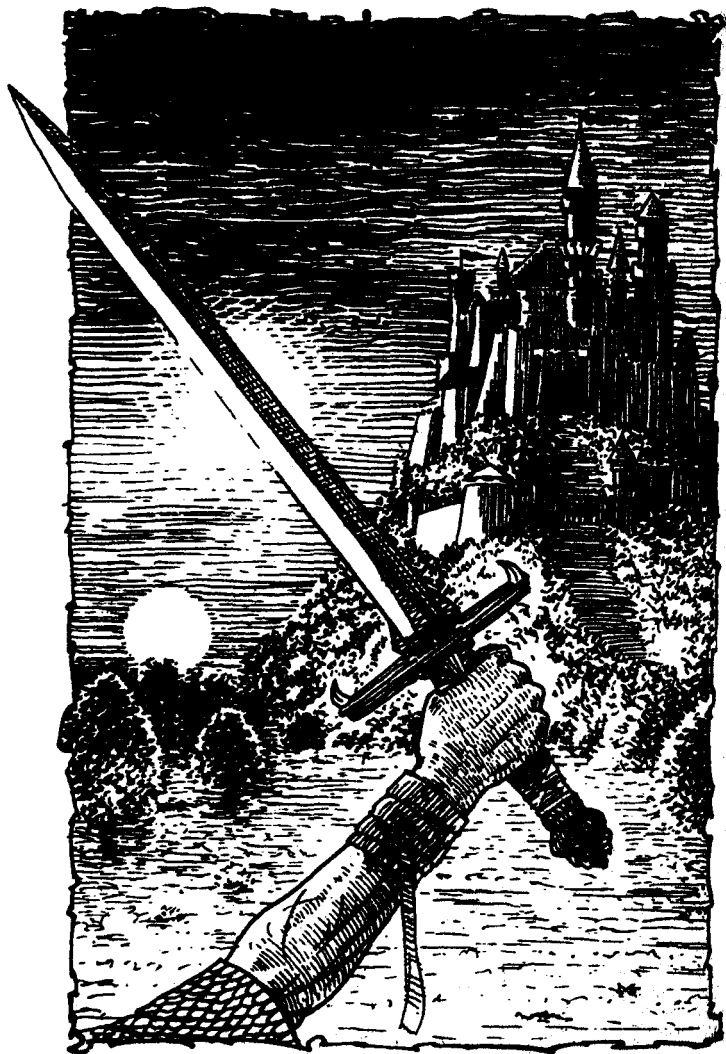
«A meno che» disse con voce tranquilla Galahad, «a meno che non si trovi Excalibur».
A quelle parole tutti i cavalieri si volsero come un sol uomo a fissare una figura vestita di bianco che sedeva silenziosa in un angolo, quasi fosse caduta in disgrazia. Merlino (era lui infatti) dava segni d'impazienza, come di chi si sentisse a disagio. «Va a finire sempre così» gli passò per la mente. Ogni volta che le cose andavano storte, era lui a dover salvare la baracca.

***

Fuori, negli accampamenti degli assedianti, gli animi erano inquieti. Per quanto nessuno di quei contadini fosse addestrato alla guerra, erano dei valorosi, e una innata accortezza diceva loro che il momento dell'attacco in forze era ormai giunto. E a quell'attacco essi si preparavano con rude disciplina, urlando ordini, affilando le armi, lustrando stivali. La parola d'ordine fece il giro del campo, passando come un soffio da un uomo all'altro: attacco all'alba! Non restava che prepararsi, in spasmodica attesa. Il cielo era percorso da lampi, e sembrava già l'alba...
Alla periferia del campo una sentinella sbadigliò; non c'erano da aspettarsi sorprese: re Artù e i suoi se ne stavano rinchiusi al sicuro, nel castello.
D'un tratto un rumore. L'uomo ebbe un sussulto e spalancò gli occhi, scrutando nel buio oltre la zona illuminata dal fuoco del bivacco. Il rumore si faceva più forte e più vicino; sembravano dei tonfi straordinariamente

pesanti, e un fruscio come di qualcosa che venisse trascinato: di tanto in tanto un potente sbuffare. La sentinella, innervosita, intimò il «Chi va là?!» E subito, nella zona illuminata dal fuoco avanzò una figura che sembrava uscita dall'incubo più orrendo.

***

«Un mostro!»
«Un demone!»
«Un drago!»
«Una creatura delle Tenebre!»
Ma non era nulla di tutto ciò. Non appena fu giorno, il sole illuminò qualche cosa di mai visto in tutto il reame di Avalon: una creatura terrificante, che trottava sulle zampe posteriori semidivaricate, tenendo quelle anteriori, munite di orrendi artigli, protese all'attacco; un bestione con tre occhi giallastri e una lingua come un flagello... e in sella al Borfax era seduto un personaggio magro, severo, silenzioso.
Gli assedianti si dispersero, in preda al panico, facendo ala al passaggio del cavaliere e della sua cavalcatura da incubo: questi proseguì il cammino senza voltarsi né a destra né a sinistra, fino a raggiungere il fossato oltre il quale sorgeva il castello di Camelot.
Sui bastioni un arciere prese la mira, apprestandosi a scagliare il suo dardo; ma d'un tratto esitò. C'era qualcosa di stranamente familiare nella figura a cavallo del mostro.
«Ma è Pip!» mormorò l'arciere. Poi, con crescente entusiasmo, si volse ai suoi compagni: «È Pip!» gridò. «Pip è tornato!»

Excalibur torna a Camelot!

E Pip fu visto alzare lentamente il braccio, sollevando una spada poderosa che fiammeggiava e mandava straordinari bagliori sanguigni nella luce dell'aurora.
«Excalibur!»
E quel nome fu come il rombo di un tuono riecheggiante dalle colline lontane.
«EXCALIBUR!»
E quando il suono di quel nome raggiunse la sala della Tavola Rotonda, dove i cavalieri avevano ormai cessato di parlare, subito fu visto il volto di Merlino illuminarsi d'un ampio sorriso.
«Maestà» disse, «ora il regno è salvo!»

APPENDICE I

Correre

(Vedi al paragrafo **17**)

Lancia un dado.
Se fai 1, vieni raggiunto dall'avversario (o dagli avversari) e ucciso da un attacco alle spalle. Vai direttamente al **14**.
Qualsiasi altro risultato fa sì che entri in gioco la magia del Regno delle Fate, che ti trasporta a una destinazione ignota, che forse hai visitato in precedenza o forse no.
Se fai 2, vai all'**87**.
Se fai 3, vai al **29**.
Se fai 4, vai al **76**.
Se fai 5, vai al **99**.
Se fai 6, vai al **38**.

APPENDICE II

Caratteristiche degli avversari

(Vedi al paragrafo **17**)

Per usare questa appendice, cerca il numero del paragrafo nel quale ti sei imbattuto in un avversario, prendi nota delle caratteristiche salienti e torna al paragrafo di partenza per affrontare il combattimento.

17

Il Dragone delle Sabbie è dotato di ben 55 PUNTI DI VITA. Dato che è piuttosto goffo, colpisce in maniera efficace solo a partire da un 7 o più; ma ogni volta provoca un danno +5 con le sue zampate. La cosa peggiore è che la sua pelle robustissima funge da armatura, e attutisce di 4 punti ogni colpo subìto. Puoi tentare una Reazione Amichevole; ma non c'è alcuna speranza di fargli accettare una bustarella.

19

Ogni Barbaro dispone solo di 12 PUNTI DI VITA, a causa della denutrizione. Ognuno, comunque, riuscirà a colpire nel segno a partire da un lancio di 5 o più, provocandoti un danno +3 con la sua spada. I Barbari possono essere corrotti con 300 Pezzi d'Oro ciascuno, a patto però che tu dia loro anche tutti i viveri che hai con te (il che significa che dovrai tornare a casa di Merlino per procurartene ancora. Puoi tentare di ottenere una Reazione

Amichevole, ma dovrai fare un lancio a parte per ogni Barbaro.

32

La creatura nel cespuglio è un Lupo. Dispone di 25 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno con un 5 e provoca un danno +2. Purtroppo è molto rapido, il che significa che può colpire due volte ogni turno. Non c'è modo di distrarlo; forse c'è qualche possibilità di ottenere una Reazione Amichevole. Lancia per il primo colpo.

47

C'è qualcuno che ti considera una preda appetitosa, Pip, anzi, sono tanti: un intero branco di famelici e temibili Vron dalla morbida pelliccia fulva. Ogni animale dispone di 20 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno a partire da un 5 e procura un danno +3. Un branco di Vron è composto di almeno 3 individui, ma devi lanciare un dado per decidere quanti *altri* Vron ci sono nel branco che ti sta dando la caccia. Se hai la fortuna di avere con te un dente di Vron, gli animali ti si faranno accosto, ma non attaccheranno, lasciandoti libero di prendere una delle direzioni indicate nel paragrafo. Se non hai questa fortuna, be'... dovrai combattere (nell'improbabile eventualità che tu vinca, sarà una buona idea mettere da parte il dente di un Vron abbattuto per premunirti in caso di incontri futuri).

54

Ogni nano soldato dispone di 25 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno con un 5 e provoca un danno +3. Il coefficiente di difesa della sua armatura è -2.

78

Prima di tutto ascolta le buone notizie: ogni Strega dispone solo di 20 PUNTI DI VITA. Adesso passiamo a quelle meno buone. Tutte e tre sono piene di artifici magici fino alle orecchie. Minni (la prima che ti affronterà, dopo che avrai lanciato il dado per il primo colpo) impiega una folgore di Zeus (rubata a una strega tracia) che ti scaglierà addosso centrandoti a partire da un 6; l'effetto della folgore è di toglierti metà dei tuoi PUNTI DI VITA. Per tua fortuna Minni può scagliarla una sola volta nel corso di questo combattimento. Angi, la seconda strega, fa uso di una Medusea, che è una specie di tromba intagliata in una tibia umana, un ricordino che si è portata dal Tibet. Se Angi suona questo strumento (cosa che farà con piena efficacia se farà un 6 o più) riuscirà a imprigionarti in un cubo di sostanza gelatinosa che ti toglierà 10 PUNTI DI VITA per ogni turno di tutto il combattimento. Tikky, la terza strega, farà uso delle sue Pillole all'Alito di Drago (ne ha 6 nella fascia che le cinge la vita). Basterà che ingoi una pillola (cosa che farà immediatamente appena sarà il suo turno di combattere) e ti scaricherà addosso una vampata di alito infuocato che ti lascerà senza fiato, togliendoti 35 PUNTI DI VITA. Puoi tentare di ottenere una Reazione Amichevole, ma solo da UNA delle tre (a te la scelta). Nessuna si abbasserebbe a farsi corrompere.

86

Si tratta di un rarissimo esemplare di Demone anfibio, creatura originaria di mondi lontanissimi e capitata quí chissà come; non stare a chiederti chi mai sia riuscito a rinchiuderlo nella torre, e come abbia fatto; ora è scappato, e tanto basta. Per tua fortuna (se si può parlare di fortuna) la lunga prigionia lo ha indebolito; effettivamente 768 anni sono tanti per tutti, anche per un Demone come lui, che ora si ritrova con solo 80 PUNTI DI VITA. Non è armato e non fa uso di artifici magici, probabilmente perché non ne ha affatto bisogno. Colpisce nel segno a partire da un 3; ogni sua zampata procura un danno +2, e ci prova un gran gusto a far fuori avventurieri incoscienti. Non ha mai Reazioni Amichevoli, e accetta una bustarella solo se contiene qualcosa come 20 *milioni* di Pezzi d'Oro, somma forse superiore ai tuoi mezzi.

92 + 116

C'è qualcuno che ti considera una preda appetitosa, Pip, anzi, sono tanti: un intero branco di famelici e temibili Vron dalla morbida pelliccia fulva. Ogni animale dispone di 20 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno a partire da un 5 e procura un danno +3. Un branco di Vron è composto di almeno 3 individui, ma devi lanciare un dado per decidere quanti altri Vron ci sono nel branco che ti sta dando la caccia. Se hai la fortuna di avere con te un dente di Vron, gli animali ti si faranno accosto, ma non attaccheranno, lasciandoti libero di prendere una delle direzioni indicate nel paragrafo. Se non hai questa fortuna, be'... dovrai combattere (nell'improbabile eventualità

che tu vinca, sarà una buona idea mettere da parte il dente di un Vron abbattuto per premunirti in caso di incontri futuri).

La casa di Merlino è una specie di cubo.

APPENDICE III

Casa di Merlino

Appena lanci il dado a sei facce senti levarsi un improvviso turbine di vento, che ti solleva dal luogo in cui ti trovi e ti trasporta, roteante come una trottola, nel bel mezzo dei Monti del Galles.
Sotto di te scorgi il cubo biancheggiante della casa di Merlino, sul cui tetto e sulle cui pareti spiccano chiaramente i puntini corrispondenti alle diverse facce di un dado.
Il punteggio che otterrai nel lancio deciderà da quale lato entri.

1 Non è certo il risultato migliore. Dato che il puntino dell'1 corrisponde al pavimento della casa di Merlino, ti ritrovi intrappolato nel solido basamento di basalto gallese che fa da fondamento alla costruzione. Trattenendo il respiro potresti sopravvivere circa 4 minuti. Dopo di che puoi andartene tranquillamente al **14**.

2 La facciata con 2 punti ti dà accesso alla stanza dell'equipaggiamento, il che è molto utile. Vai all'*Appendice V* per scorrere la lista dell'equipaggiamento disponibile; ogni volta che entri in questa stanza puoi scegliere DUE oggetti (se hai bisogno d'altro puoi tornare via dado; la forza dell'incantesimo non permette di trasportare più di due oggetti per volta). Quando hai scelto ciò che vuoi portare con te, can-

cellalo dalla lista e torna al paragrafo dove ti trovavi quando hai lanciato il dado.

3 L'accesso dalla facciata con 3 punti ti permette di entrare nel laboratorio di magia di Merlino; vi troverai molti incantesimi e artifici di magia, alcuni utili, altri stupidi, alcuni pericolosi, ma tutti estremamente misteriosi (vedi all'*Appendice VI*). Nella maggior parte dei casi esiste un solo esemplare per tipo di incantesimo; in certi casi però Merlino provvede via via a rimpiazzare quelli esauriti con delle copie.
Quando visiti il laboratorio di magia di Merlino puoi prendere con te SOLO UN OGGETTO ALLA VOLTA.
Perché la magia funzioni realmente devi compiere la scelta alla cieca, il che significa che devi scegliere quello che vuoi prima di consultare il *Prontuario d'uso* (che trovi sempre all'*Appendice VI*). Nella maggior parte dei casi il potere dell'oggetto e le sue caratteristiche sono chiare dal nome; occorre dunque che tu studi la lista con attenzione prima di scegliere.
Una volta che hai scelto, prendi nota del NUMERO corrispondente all'oggetto, e successivamente leggi le istruzioni corrispondenti a quel numero contenute nel *Prontuario d'uso.*
Ogni volta che scegli un incantesimo o un artificio magico, devi spuntarlo dalla lista. Se l'oggetto risulta così esaurito, non potrai sceglierlo nuovamente, a meno che non sia uno di quei pochi di cui ci sono più esemplari nel laboratorio.
Quando hai sistemato ogni cosa, puoi tornare al paragrafo in cui ti trovavi al momento di lanciare il dado.

4 Ti trovi in una stanza tenuemente illuminata e piacevolmente tiepida, con un letto a baldacchino munito di piumino in piuma d'oca. Accanto al letto, sul comodino, c'è una tazza di arachidi salate e una barra di cioccolato ripiena di wafer e mou. Sull'altro comodino, dall'altra parte del letto, c'è una dose di autentico bourbon (180 di gradazione alcolica), un pezzo di tabacco da masticare e una sputacchiera. Puoi servirti da un comodino o dall'altro e goderti il letto per farti una bella Dormita senza correre il rischio di Sognare.
Dopo aver dormito e aver calcolato il numero di PUNTI DI VITA così ricuperati, puoi far ritorno al paragrafo in cui ti trovavi al momento di lanciare il dado.

5 Questo lato della casa di Merlino dà sulla stanza con il canestro di vimini. Nonostante Merlino avesse promesso di rimetterla in ordine, la stanza è ancora nelle condizioni in cui l'hai lasciata, e non c'è niente di interessante da prendere.
Ritorna al paragrafo in cui ti trovavi al momento di lanciare il dado.

6 Che guaio! Dato che la faccia con sei punti corrisponde al tetto della casa, hai tentato di passare per il soffitto; ci sei quasi riuscito, e hai sfondato il tetto, ma così facendo hai perso metà dei tuoi PUNTI DI VITA. Oltre il danno, la beffa: il luogo in cui sei atterrato altro non è che la stanza da bagno di Merlino, dove l'oggetto più utile è lo spazzolino da denti.
Ritorna al paragrafo in cui ti trovavi al momento di lanciare il dado.

APPENDICE IV

Il Mondo dei Sogni

Il Mondo dei Sogni si usa *SOLTANTO* quando decidi di fare una dormita a un determinato punto dell'avventura. Se i dadi ti indirizzano qui, devi seguire le seguenti regole:

1. Entri nel Mondo dei Sogni con lo stesso numero di PUNTI DI VITA che avevi quando hai deciso di farti una dormita.

2. Entri senza magie, armature o armi di qualsiasi genere, tranne quelle che ti possono venir date qui nel Mondo dei Sogni.

3. Dal Mondo dei Sogni non ti è permesso portar via niente.

4. Tutti i PUNTI DI VITA persi nel Mondo dei Sogni vengono sottratti dai PUNTI DI VITA che effettivamente hai nell'avventura. Se vieni ucciso qui, significa che vieni ucciso sul serio e devi andare al temutissimo **14**.

ORA ENTRA NEL «MONDO DEI SOGNI» TIRANDO DUE DADI E ANDANDO DIRETTAMENTE AL PARAGRAFO CORRISPONDENTE QUI DI SEGUITO.

Se sopravvivi, torna al paragrafo in cui avevi deciso di farti una dormita.

I Sogni

2

Sei al timone di una grande nave in viaggio per una lunga missione. La vedetta grida che la nave sta per avvicinarsi al limitare del mondo. Tu sai che non può essere vero, perché il mondo è rotondo, ma la vedetta ha ragione: i confini della terra non sono lontani, ed una corrente molto forte sta trascinando l'imbarcazione verso un'enorme cascata che s'apre nel bel mezzo dell'oceano e si perde nelle vaste profondità dello spazio. Maneggi concitatamente il timone ma non riesci a togliere la nave dalla rotta fatale. Dopo pochi minuti sei scaraventato nel mezzo degli abissi celesti. Tira un dado: se viene da 1 a 3, vai al **14**; se viene da 4 a 6, sei abbastanza fortunato da ritrovarti allo stesso paragrafo che hai appena lasciato per DORMIRE, senza perdere un solo PUNTO DI VITA.

3

Sei davanti ad un ampio lago avvolto nella nebbia. Sai che l'unica via che porta al paragrafo in cui hai deciso di DORMIRE passa attraverso le cupe acque del lago. La distanza è troppa per tentare di nuotare, ma forse c'è la possibilità di chiamare un traghettatore dall'altra sponda. Ma, mentre stai per farlo, vieni improvvisamente attaccato da una cenciosa canaglia armata di un pugnale (+1 di danno). Tu sei disarmato, ma comunque determinato a combattere. La canaglia ha 12 PUNTI DI VITA. Entrambi colpite facendo 6 ai dadi ma sei tu a dover subire il primo colpo. Se la canaglia ti uccide, vai al **14**. Se riesci

ad ucciderla in meno di tre turni, potrai chiamare il traghettatore e ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Ma se ci metti più tempo a sbarazzarti dell'aggressore, il traghettatore se ne sarà andato e potrai tornare alla tua missione solo passando per il **14**.

4

Sebbene non sia da te, sei ubriaco come una spugna e ti sei appena messo a lottare con un omone grande e grosso, che ha 25 PUNTI DI VITA e un bastone (+3 di danno). Hai con te la fida EJ (puoi colpire facendo più di 4 e arrecando +5 di danno) ma sei così instabile sulle gambe che puoi cercare di colpire soltanto una volta dopo che l'avversario ha avuto due turni consecutivi. Quel che è peggio è che ci metti tanto di quel tempo ad estrarre EJ dal fodero che l'omone colpisce per primo. Se perdi questo sciocco combattimento vai al **14**. Se vinci, puoi ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE.

5

Sei nella più profonda e più remota cella di un'orribile prigione, dove hai trovato uno scrigno di cristallo lavorato. All'interno dello scrigno c'è una gemma verde-azzurra, che ti darà un numero di PUNTI DI VITA equivalente ad un doppio tiro di dadi (cosa rara quando ci si mette a DORMIRE). L'unico problema è aprire lo scrigno. Tira un dado: se fai 5 o 6 puoi recuperare la gemma ed incrementare i tuoi PUNTI DI VITA. Ma con un altro punteggio lo scrigno esplode in mille frammenti, colpendoti violentemente e sottraendoti 10 PUNTI DI VITA. Se questo ti uccide vai al **14**. Altrimenti torna al paragrafo

in cui hai deciso di DORMIRE (con 10 PUNTI DI VITA in meno).

6

Il pavimento di un castello in rovina ti si è aperto sotto i piedi e tu sei caduto nella cripta di marmo rosato del Demone Poetico. Costui è di cattivo umore a causa di un fastidioso mal di denti (o, per meglio dire, di mal di zanne). Il Demone insiste che tu scriva una filastrocca che inizi con le parole: «C'era una volta un poeta di nome Dan...»; se ci riesci in meno di quindici minuti, puoi tornare sano e salvo al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Altrimenti, il Demone ti darà un brutto morso, sottraendoti 5 PUNTI DI VITA (se questo ti uccide vai al **14**).

7

Uno stregone ti ha consegnato una pergamena contenente un incantesimo GNURLBASH. Tu non hai la minima idea di che cosa sia un incantesimo GNURLBASH: per scoprirlo, le istruzioni dicono che devi tirare due dadi. Se fai da 2 a 6, l'incantesimo richiamerà uno GNURLBASH, che è un brutto mostro con 30 PUNTI DI VITA e zanne (+2 di danno) poderose. Il mostro ti attaccherà violentemente, e per primo. Se ti uccide, vai al **14**. Se riesci a farlo fuori con le nude mani, torna al paragrafo dove di sei messo a DORMIRE. Se fai da 7 a 10 il mostro GNURLBASH apparirà per poi svanire subito, lasciandoti ritornare sano e salvo alla tua dormita. Se fai da 11 a 12 lo GNURLBASH ti accompagnerà al tuo paragrafo fuori dal Mondo dei Sogni, e combatterà al tuo fianco contro

un mostro (uno soltanto) che ti assalirà durante la tua avventura.

8

Sei caduto in una gigantesca coppa colma di margarina (il che significa probabilmente che dovresti smetterla di mangiare panini al burro prima di andare a letto). Sebbene l'appiccicosa materia sia piuttosto densa non c'è pericolo di affogare. Noti sulla superficie della margarina una pinna che si avvicina rapidamente. Presto, tira due dadi: se fai da 1 a 4 sei salvo, la pinna non è che un fiocco di granturco galleggiante. Se fai 5 o 6, invece, scopri che si tratta di un fiocco di granturco con uno squalo sotto! Lo squalo ha 20 PUNTI DI VITA ed ogni volta che ti morde ti procura +4 di danno. Buona fortuna.

9

Qualcuno ti ha tagliato la gamba sinistra e l'ha scaraventata giù in un pozzo profondo. Ora stai proprio scendendo nel pozzo per recuperare la gamba. Tira due dadi: se fai da 9 a 12 ci riesci. Se fai da 2 a 8 no. Il guaio è che se non riesci a recuperare la gamba, la tua vera gamba sinistra (quando sei sveglio) rimarrà inerte per i tre paragrafi successivi a quello in cui ti risvegli. Questo significa che se ingaggi un combattimento, sbaglierai automaticamente un colpo su tre (qualsiasi cosa indichino i dadi).

10

Sei giunto in uno strano villaggio e gli abitanti hanno deciso di bruciarti sul rogo, scambiandoti per una strega. Ora sei legato e imbavagliato, mentre gli abitanti si

avvicinano con le torce, pieni di brutte intenzioni (sei in pieno giorno, che se ne farebbero delle torce se non bruciarti?). Se riesci a liberarti dai lacci, potrai ritornare al paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE. Tira due dadi per decidere quanto stretti siano i legacci. Poi tira ancora i dadi per vedere quanto forti sono i tuoi muscoli: se questo tiro è superiore al precedente, sei libero. Altrimenti vai al **14**.

11

Durante un combattimento sei caduto privo di sensi, ma Merlino, che è un po' miope, crede che tu sia morto e organizza un bel funerale. Sei adagiato in una bara molto scomoda e poi calato nella tomba. Hai pochissimo tempo per attirare l'attenzione della gente prima che si esaurisca l'aria. Lo puoi fare con un tiro da 6 (con un solo dado). Hai al massimo cinque tentativi, poi l'ossigeno ti mancherà per sempre...

12

Sei perduto in una densa nebbia, che ti ha disorientato completamente. Cammini e cammini per ore, cercando inutilmente la via per il paragrafo in cui ti sei messo a DORMIRE... ma evitando anche quella che conduce al temuto **14**. Tira un dado: se fai 1 o 2 vai al **14**; se fai 3 o 4 sei di nuovo nel paragrafo da cui provenivi; se fai 5 o 6 sei di nuovo nel Mondo dei Sogni e devi tirare due dadi per scoprire in quale sogno ti trovi.

APPENDICE V

Equipaggiamento

1. Accetta
2. Acciarino
3. Arpa
4. Assi di legno (per 6 metri di lunghezza)
5. Balsamo vivificante
6. Barba e baffi posticci
7. Bende
8. Chiodi (250 g)
9. Chiodi da roccia (una dozzina)
10. Coltello
11. Corazza (-2 punti di danno)
12. Corda (rotolo di 15 metri)
13. Cristallo di quarzo
14. Flauto di Pan
15. Giubbotto di montone
16. Inchiostro in polvere
17. Lanterna
18. Lira
19. Liuto
20. Mappa del Regno delle Fate
21. Martello
22. Mazzuolo
23. Otre (pieno)
24. Penna d'oca
25. Pergamena (5 fogli)
26. Pozione Magica
27. Razioni di viveri (dotazione per una settimana)
28. Sacco di grano
29. Sandali
30. Sega
31. Spago (rotolo da 30 metri)
32. Stivali
33. Zucca

APPENDICE VI

Articoli magici

1. Scheggia d'osso aborigena
2. Perno nel collo: istruzioni per l'uso
3. Stivali della sveltezza (2 paia)
4. Sfera di cristallo (rotta)
5. Campana a morto dei Demoni
6. Maschera mortuaria egizia
7. Occhio di Horus
8. Incantesimo della fune indiana
9. Globo che ride (2)
10. Pillola per levitazione
11. Verga del fulmine
12. Bacchetta della folgore
13. Moneta portafortuna
14. Sfera di fuoco (2)
15. Maschera dell'amicizia
16. Globo dell'inesorabile devastazione
17. Decrittatore portatile
18. Elmo psichico
19. Arcobalenogeno
20. Bacchetta della resurrezione
21. Pergamena del santuario
22. Ago del cercatore
23. Sfera soporifera (3)
24. Unguento "a prima vista"
25. Spada di Vorpal
26. Xeroxyte

Prontuario d'uso

1. Quest'oggetto può essere usato contro ogni avversario di specie umana o umanoide (vale a dire che abbia la stessa forma e le stesse dimensioni di un essere umano) A CONDIZIONE CHE non sia favorito su di te da un elemento sorpresa, CHE sia entro il raggio della tua visuale, e CHE sia entro il tuo raggio d'azione.
   A queste condizioni, non hai che da puntare l'oggetto contro l'avversario investendovi 5 PUNTI DI VITA (sempre che tu ne abbia ancora tanti!), e quello resterà immediatamente ucciso.
   Lancia un dado a sei facce per stabilire quante volte puoi farne uso prima che il potere dell'oggetto si esaurisca.

2. Checché possa averti detto Merlino, l'oggetto in questione può esser tolto senza alcun problema svitandone l'estremità sinistra. Se comunque scegli di lasciarlo lì dov'è per tutta l'avventura, non avrai che da sfiorare l'estremità destra prima di ogni combattimento per mettere a frutto una sua caratteristica molto interessante.
   Se hai sfiorato l'estremità destra dell'oggetto prima di combattere (il che comporta che non sei stato colto di sorpresa dal tuo avversario), ogni suo lancio che ottenga un punteggio di 12 andrà a segno sull'oggetto in questione, che a sua volta scaricherà sul malcapitato il potenziale elettrico di una folgore, incenerendolo sul posto.

Questa proprietà si conserva per tutto il corso dell'avventura. Una volta però che hai deciso di rimuovere l'oggetto, sappi che non potrà mai riacquistare questa miracolosa proprietà, nemmeno se lo rimetti al suo posto.

3. Se adopererai quest'artificio magico, la tua rapidità ne risulterà raddoppiata, e riuscirai a mandare a segno 2 colpi per ogni colpo sferrato dal tuo avversario. Inoltre non puoi mai esser colto di sorpresa, checché ne dicano i dadi.
Purtroppo quest'articolo si consuma in tre soli combattimenti (ce n'è comunque un altro di riserva nel laboratorio di Merlino, sempre che tu riesca a farci ritorno e che non l'abbia già adoperato).

4. È un articolo perfettamente inutile. Ora che ce l'hai, puoi pure venderlo. Forse puoi riuscire a rifilarlo a qualche gonzo che te lo pagherà un'incredibile somma di Pezzi d'Oro (per farlo, scegli il gonzo e lancia due dadi. Se fai 9 o più, l'affare è fatto. Lancia ancora due dadi e moltiplica il risultato per 10: è il numero di Pezzi d'Oro che ti ha pagato).

5. È un artificio di grande potenza, e conseguentemente molto pericoloso; può esser usato una sola volta nel corso di quest'avventura.
Per adoperarlo basterà colpirlo leggermente con un dito: ciò provocherà un boato che riecheggerà per i piani astrali, evocando un'enorme entità demoniaca provvista di artigli, zanne, ali membranose, orecchie appuntite e coda crestata. Si chiama Fred, ha 66 PUNTI DI VITA, colpisce nel segno a partire da un 4

e provoca un danno +7 senza far uso di armi. Quando hai bisogno di Fred, lancia un dado. Se ottieni un risultato pari o superiore a 3, combatterà al tuo fianco fino alla morte; se fai 1 o 2, si unirà ai tuoi avversari e ti si avventerà addosso.
Fred scompàre dopo un combattimento e non tornerà mai più; puoi rivendere l'articolo come curiosità esoterica, a un prezzo di 500 Pezzi d'Oro.

6. Se la poni sulla faccia, ogni segno di vita in te scomparirà, e sembrerai morto stecchito a chiunque: amico, nemico o mostro che sia. Ciò ti permetterà di evitarti un sacco di scocciature e di proseguire come se avessi vinto il combattimento.
Lancia un dado per stabilire quante volte puoi impiegare l'oggetto in questione prima che il suo potere si esaurisca. Ogni volta che la impiegherai, ti costerà 1 PUNTO DI VITA.

7. Quest'oggetto, se vi investirai 10 PUNTI DI VITA, è in grado di sprofondare qualunque avversario umano in uno stato di profonda trance ipnotica cosicché potrai sferrargli sei colpi consecutivi senza che reagisca minimamente.
L'articolo può essere usato solamente tre volte: poi il suo potere si esaurisce.

8. Basterà che pronunci ad alta voce le parole «Buuga somblott» tenendo l'indice della destra sulla punta del naso: subito la corda si solleverà da sola nell'aria, e potrai arrampicarti per tutta la sua altezza, senza timore di cadere.
Per far uso dell'incantesimo devi avere naturalmente

una corda.
Dopo che l'avrai usato tre volte, l'incantesimo ti procurerà la perdita di 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE ogni volta.

9. Quest'articolo, essendo di vetro, è estremamente fragile: se lo lancerai a terra si romperà, liberando un gas che può scatenare nei tuoi avversari (al massimo tre) una tale ridarella che si lasceranno colpire per tre volte prima di riuscire a reagire.
Si può usare, è ovvio, una volta sola.

10. Quest'articolo va ingerito con un sorso d'acqua: ti dà modo di levitare fino a un'altezza di 15 metri, ma solo in direzione verticale: non puoi viaggiare, né muoverti come su un tappeto volante.
Si può usare una volta sola.

11. Se la tieni nella sinistra, attirerà l'energia di ogni fulmine, naturale o magico che sia, che ti stia per cadere addosso. Non puoi impiegarla però se stai già usando uno scudo.
Lancia un dado per stabilire quante volte puoi adoperare l'articolo prima che sia talmente saturo di elettricità da spezzarsi.

12. Quest'articolo permette di scagliare folgori elettriche contro i tuoi nemici: non fallisce mai il colpo, e provoca un danno pari a un lancio di due dadi.
L'energia incamerata nell'articolo è sufficiente per otto scariche.

13. Quest'oggetto ti permette di vincere automaticamente un gioco d'azzardo. Una volta che l'avrai usato a

questo modo, potrai usarlo altre sei volte per aggiungere 2 punti a un qualsiasi lancio di dadi. Dopo di che, pur essendo esaurito il suo potere, potrai rivenderlo per una somma di Pezzi d'Oro pari a un lancio di due dadi moltiplicato per cinque.

14. Quest'oggetto, se scagliato contro un avversario, lo priva di ben 75 PUNTI DI VITA. Bisogna però che colpisca nel segno, cosa che può accadere solo con un punteggio pari o superiore a 6 ottenuto con un lancio di due dadi. Che colpisca o no, può comunque esser usato una volta sola (ma ce n'è un duplicato nel laboratorio di Merlino, sempre che tu riesca a ricuperarlo).

15. Se indosserai quest'articolo potrai assicurarti un'automatica Reazione Amichevole da qualunque essere tu possa incontrare nel paragrafo *successivo* a quello in cui ti trovi. Devi indossare l'articolo *prima* di entrare in un nuovo paragrafo; così facendo userai una delle sue cariche.
L'articolo può essere utilizzato sette volte al massimo.

16. È forse l'oggetto più temibile fra tutti quelli raccolti nel laboratorio: temibile sia per te che per i tuoi avversari. Per farne uso scaglialo e getta un dado: se fai 4, 5 o 6 farà piazza pulita di qualsiasi nemico, per quanto potente o mostruoso sia (o siano).
Se fai 1, 2 o 3 farà piazza pulita anche di te.
Per fortuna quest'oggetto può esser utilizzato una sola volta in ogni avventura.

17. Sembra una specie di regolo calcolatore; sopra si legge quanto segue:

5 4 3 2 1 A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
▲Z Y X W V U T S R Q P O N M L K J I H G F E D C B A

Se riesci a immaginarti che cosa significhi tutto ciò, potrai impiegare questo strumento per decifrare i messaggi in codice che potrai trovare nel corso della tua avventura.
(Ora che hai l'oggetto, ti converrà ricopiarne accuratamente l'iscrizione su un foglio di pergamena per poterla portare sempre con te.)

18. Quando indosserai quest'articolo, il potere delle tue onde cerebrali ne sarà talmente amplificato che riuscirai a indebolire un tuo avversario per sette turni di combattimento consecutivi, scaricandogli addosso un terrificante potenziale di energia mentale. Finché l'avversario subirà l'effetto di tale incantesimo i suoi colpi ti procureranno un danno DIMEZZATO rispetto ai punteggi ottenuti ai dadi.
Lancia un dado per stabilire quante volte puoi impiegare l'articolo senza rischiare di strapazzarti troppo il cervello e finire con la mente sconvolta al **14**.

19. Quest'oggetto produce una gran quantità di splendide bolle di tutti i colori dell'arcobaleno: sono bellissime, ma nessuno finora è riuscito a trovar loro un impiego pratico, a parte forse Merlino, che comunque non l'ha mai voluto dire a nessuno.

20. Quest'articolo richiede che si disponga di almeno 15 PUNTI DI VITA da investire per utilizzarlo. Richiede anche che si sia ottenuto un punteggio pari o superiore a 9 con un lancio di due dadi.
A queste condizioni, l'articolo in questione può essere usato per richiamare in vita un cadavere, che si risveglierà con tutti i suoi PUNTI DI VITA originari.
Può anche essere usato (è strano ma è così!) su se stessi, per scansare l'orrido **14**. In questo caso però dovrai aver *precedentemente* investito nell'articolo i 15 PUNTI DI VITA necessari.
Lancia un dado per stabilire quante volte puoi impiegare l'incantesimo prima che esso perda il suo potere.

21. Quest'oggetto può essere usato per tre volte: poi il suo potere viene meno. Esso permette di creare attorno alla tua persona una bolla impermeabile (e invisibile) che ti proteggerà da qualsiasi attacco rivolto contro di te nel corso di un combattimento.
Purtroppo dopo quattro turni di combattimento ti toccherà rompere la bolla, altrimenti soffocheresti.

22. Quest'articolo può essere usato UNA VOLTA SOLA. Devi conoscere il nome del tuo avversario e il luogo in cui si trova: a tali condizioni potrai impiegare l'incantesimo in qualunque momento, senza che tu debba far uso di PUNTI DI VITA né di alcun lancio di dadi. Sarà l'ago ad andare in cerca della persona in questione e a privarla di metà dei suoi PUNTI DI VITA.

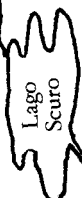
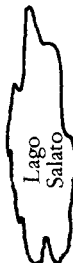
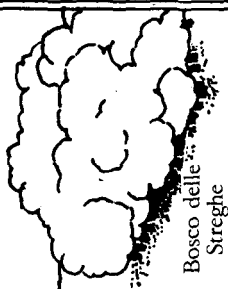
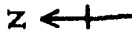
23. Scagliato a terra, quest'oggetto va in frantumi e libera una nube di gas che neutralizza un avversario addor-

mentandolo per dodici turni di combattimento, ovvero dodici nemici per un turno di combattimento, o anche sei nemici per due turni di combattimento, oppure tre nemici per quattro turni di combattimento, o due... Be'... hai capito.
Può essere usato una volta sola, è ovvio (ma ce ne sono altri di riserva nel laboratorio di Merlino, sempre che tu non li abbia già usati).

24. Se ti ungerai con questo articolo potrai assicurarti una Reazione Amichevole da qualsiasi essere umano o disumano che sia del sesso opposto al tuo. Ce n'è abbastanza per 2 applicazioni (ce ne sono altre due dosi nel retro del laboratorio di Merlino, sempre che non le abbia già impiegate).

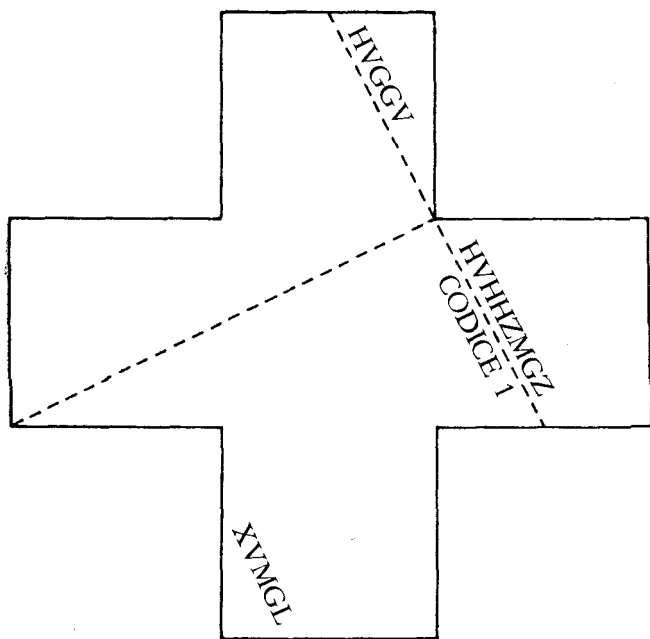
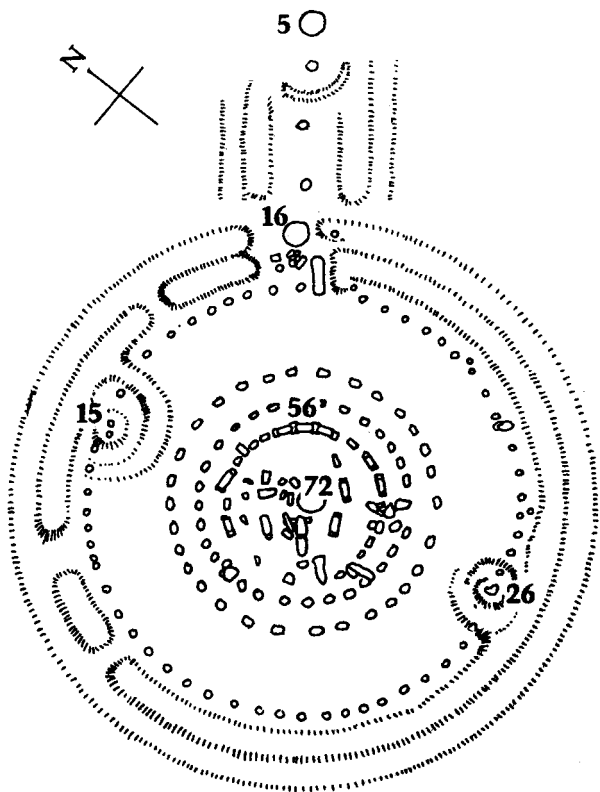
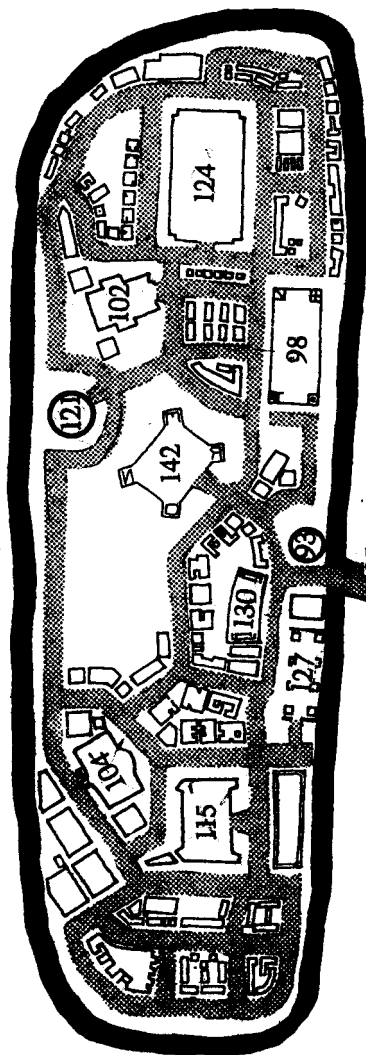
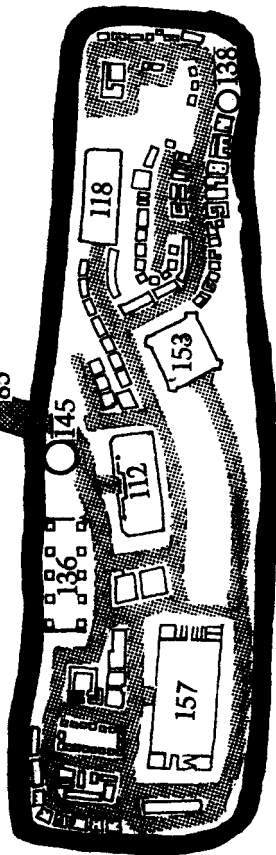
25. Quest'articolo non aumenta il tuo potenziale offensivo, e hai bisogno di fare almeno un 6 per usarlo: ma se riesci a fare 11 o 12, puoi stendere il tuo nemico in un colpo.
Ogni volta che ne farai uso EJ diventerà sempre più ferocemente gelosa, rifiutandosi di combattere a sua volta: prima per un combattimento successivo a quello del "tradimento", poi per due, poi per tre...

26. Quest'articolo ti permette di ottenere una riproduzione della tua persona (in tre dimensioni, colori e dimensioni originali, suono) talmente fedele da mettere in uno stato confusionale il tuo avversario, che riuscirà a colpirti solo una volta su due, checché ne dicano i dadi.
Lancia un dado per stabilire quante volte puoi farne uso prima che il suo potere si esaurisca.

MAPPA DEL REGNO DELLE FATE
Confine del Mondo
Landa di Karn
Monti della Follia
Grandi Pietre
Bosco delle Streghe
Lago Salato
Fiume Impetuoso
Borgo di Scroghollow
N
Fiume Impetuoso
Lago Scuro
Muraglia Gigante

SCHEMA DELLA PORTA MAGICA

(Paragrafo **179**)

Ritaglia questa figura, taglia secondo le linee tratteggiate, ricomponi il quadrato e decodifica il messaggio.

DANZA DEI GIGANTI

N
104
115
127
130
121
142
102
124
98
93
85
136
145
112
157
153
118
138
BORGO DI
SCROG-
HOLLOW

Regole di Combattimento

Per stabilire i PUNTI DI VITA iniziali

1. Gioca due dadi e fai il totale.
2. Moltiplica il risultato per 4.
3. Aggiungi i PUNTI DI VITA PERMANENTI guadagnati in altre avventure.

Per colpire un avversario

1. Lancia due dadi per te e due per il nemico: chi ha il punteggio più alto attacca per primo.
2. Se fai più di 6 lanciando di nuovo due dadi, il colpo va a segno.

Per danneggiare un avversario

1. Calcola quanti punti in più hai fatto rispetto a quelli che ti servivano per colpire.
2. Sottraili dai PUNTI DI VITA dell'avversario.

Per far perdere i sensi a un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a 5.

Per uccidere un avversario

Riduci i suoi PUNTI DI VITA a zero.

I tuoi avversari usano lo stesso metodo per attaccare te, ma sei sempre tu che tiri i dadi.

Armi e Armature

1. Se usi un'arma aumentano i punti di danno all'avversario.

2. Se hai un'armatura diminuiscono i punti di danno che subisci.
3. Hai sempre con te EJ, che per colpire ha bisogno di fare solo 4 con due dadi e provoca un danno di +5.

Magia ed Equipaggiamento

Oltre agli oggetti che puoi procurarti, trovare o rubare durante il percorso, tutte le altre magie o articoli di equipaggiamento che ti servono devi prenderli nella casa di Merlino. Per andarci devi lanciare un dado e andare all'*Appendice III.* Ogni lancio del dado ti consente UNA visita. Se esce un 2 puoi entrare nel Magazzino, dove potrai prendere DUE oggetti per visita. Se fai 3 puoi entrare nel Laboratorio di Magia, dove potrai prendere solo UN oggetto per visita.

Per evitare il combattimento

a) Prova se il tuo avversario avrà una **Reazione Amichevole**.

   Gioca un dado *una sola volta* per il tuo avversario, poi un dado *tre volte* per te. Se il tuo punteggio è *inferiore* a quello dell'avversario, allora la sua reazione è amichevole. Procedi come se avessi vinto un combattimento.

b) Tenta con la **Corruzione**.

   1. La Corruzione è possibile soltanto nei paragrafi contrassegnati da *. Il numero degli asterischi indica l'ammontare dei Pezzi d'Oro (oppure di oggetti di valore uguale o superiore) che il tuo avversario accetterà. * = 100 Pezzi d'Oro; ** = 500

Pezzi d'Oro; *** = 1.000 Pezzi d'Oro; **** = 10.000 Pezzi d'Oro.

2. Per corrompere qualcuno, gioca due dadi. Se esce un numero da 2 a 7, il tuo tentativo di Corruzione è fallito. Se esce un numero da 8 a 12, procedi come se avessi vinto un combattimento.
3. Che il tuo tentativo abbia successo o meno, devi comunque sottrarre ciò che hai offerto dalla tua riserva d'oro.

c) Puoi provare a **Correre**.
In certi casi ti sarà possibile tirarti fuori dai guai filando gambe in spalla. Lancia un dado. Se fai 1 vieni preso e ucciso. Per gli altri casi vedi le istruzioni all'*Appendice I: Correre*.

Per recuperare i PUNTI DI VITA persi

1. *Dormire*: puoi farti una dormita in qualsiasi momento, a meno che tu non stia combattendo. Gioca un dado solo. Se esce un numero da 1 a 4, vai nel *Mondo dei Sogni*. Se esce un 5 o un 6, recuperi i PUNTI DI VITA equivalenti alla giocata di due dadi.
2. Altri metodi per recuperare i PUNTI DI VITA saranno suggeriti durante l'avventura.

N.B.: I PUNTI DI VITA non possono mai superare il punteggio iniziale, tranne che usando l'ESPERIENZA.

PUNTI DI ESPERIENZA

1. Ottieni 1 PUNTO DI ESPERIENZA per ogni combattimento vinto e per ogni indovinello risolto.

2. 20 PUNTI DI ESPERIENZA equivalgono a 1 PUNTO DI VITA PERMANENTE. Potrai portare nelle prossime avventure 10 PUNTI DI VITA PERMANENTI.

Paragrafi già visti

In questa avventura i nemici uccisi in precedenza tornano vivi, però con solo *metà* dei PUNTI DI VITA che avevano la prima volta. Gli oggetti già presi, invece, non ci sono più (salvo che non sia indicato diversamente nel testo).

Amico lettore,

se vuoi ricevere il catalogo completo dei **librogame®**, *se vuoi farci sapere qualcosa, se non trovi i* **librogame®** *in libreria, se hai trovato degli errori . . . insomma, se hai qualcosa da dire riempi la scheda apposta al retro di questa pagina, mettila in una busta e spedisci a questo indirizzo:*

librogame®

Edizioni E. Elle S.r.l.

via San Francesco, 62

34133 TRIESTE

Mi chiamo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

La mia serie preferita è:

1. ....
2. ....
3. ....

Vorrei ricevere in omaggio e senza impegno da parte mia il catalogo **librogame®**

SI   NO

Vorrei che questo mio amico ricevesse il catalogo

Nome e Cognome ....

Età ....

via/piazza .... N° ....

C.A.P. .... Città ....

Osservazioni, critiche, suggerimenti, notizie . . .

....

....

....

Finito di stampare
nel mese di gennaio 1990 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

IL REGNO DELL'ORRORE

Ti basta una gomma, una matita,
un paio di dadi: il mago Merlino
ti farà entrare in uno dei luoghi
mitici della letteratura europea.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nella lontana Avalon,
il potente re Artù tiene la sua corte,
e i cavalieri della Tavola Rotonda
vagano per il mondo impegnati in difficili
imprese per proteggere i deboli
e riparare alle ingiustizie.
Purtroppo qualcuno ha rubato
la leggendaria Excalibur, la spada
del Re: «Chi possiede Excalibur
governa Avalon» recita un antico detto.
Focolai di rivolta scoppiano qua e là
nelle campagne, quindi è meglio
che tu entri in azione per svolgere
il tuo compito di pace . . .

In questo libro il protagonista sei tu.
Prendi posto alla Tavola Rotonda!

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-229-3

70682293

librogame®
il protagonista sei tu